

K R I E G S S P I E L E

Eine kriminologische Untersuchung
über Kriegsspielautomaten

Dissertation

zur Erlangung des Grades eines
Doktors der Rechte

des Fachbereichs Rechts- und Wirtschaftswissen-
schaften der Johannes - Gutenberg - Universität Mainz

vorgelegt von

Ulrich L ö h e
Rechtsreferendar in Mainz

1980



Digitized by the Internet Archive
in 2026

https://archive.org/details/IA41546305_0007

K R I E G S S P I E L E

Eine kriminologische Untersuchung
über Kriegsspielautomaten

Dissertation

zur Erlangung des Grades eines
Doktors der Rechte

des Fachbereichs Rechts- und Wirtschaftswissen-
schaften der Johannes - Gutenberg - Universität Mainz

vorgelegt von

Ulrich L ö h e

Rechtsreferendar in Mainz

1980



Erstberichterstatter: Prof. Dr. Dr. A. Mergen
Zweitberichterstatter: Prof. Dr. jur. A. Böhm
Tag der mündlichen Prüfung: 10. November 1980

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
I <u>DIE FRAGESTELLUNG</u>	6
1.) Begriffsbestimmung	6
2.) Behauptete Wirkung von Kriegsspielautomaten	7
3.) Überblick über die Aggressionsforschung	8
4.) Spieltheorien	12
5.) Forschungsergebnisse über Spielautomaten (Spielautomaten mit Gewinnmöglichkeit - Das Spiel als therapeutische Maßnahme)	17
6.) Stand der Diskussion in der Öffentlichkeit	25
7.) Gewünschte oder geuldete Aggression	46
8.) Aggressionsforschung und massenmediale Gewaltdarstellung	53
II <u>Untersuchungsbeschreibung</u>	61
1.) Die Spielhalle (Gegend der Einrichtung von Spielhallen - Die Spieler - Aussehen der Spielhallen)	61
2.) Beschreibung der Spiele	72
3.) Häufigkeit der Aufstellung und der Be- nutzung von Kriegsspielautomaten	80
4.) Die Fragebögen	84
III <u>BESCHREIBUNG DER UNTERSUCHUNGSERGEBNISSE</u>	94
1.) Die Benutzer der Kriegsspielautomaten	94
2.) Die besondere Situation auf dem Rummel- platz	112
3.) Die Flipperspieler im Vergleich	117
4.) Die Spieler an Automaten mit Gewinnmög- lichkeit im Vergleich	122
5.) Ergebnisse durch Auswertung des F A F	127

IV	<u>INTERPRETATION DER ERGEBNISSE</u>	132
V	<u>VERBOT DER KRIEGSSPIELAUTOMATEN</u>	145
1.)	Aufstellungshäufigkeit - Rechtsfrage des Verbotes - Ungefährlichkeit der Automaten - Jugendschutz - Zweck- mäßigkeit eines Verbotes	145
2.)	Beantwortung der Fragestellung	153
3.)	Gültigkeitsbereich der Ergebnisse	155

LITERATUR:

- Aristoteles: Über die Seele
- Bandura: What TV Violence Can Do to Your Child, in
Violence and the Mass Media, 1968
- Benesch: Spiel als therapeutische Hilfe, 1980
- Benjamin, W: Schriften Bd. I 1955
- Berger: Conditioning through Vivarious Instigation, in
Psychological Review
- Brenner: Grundzüge der Psychoanalyse, 1972
- Berkowitz: Aggression, A Social Psychological Analysis, 1962
- Bühler: Die Krise der Psychologie, 1972
- Deutsche Pax Christi (Hrsg.): Spiel Frieden nicht Krieg
2/78
- Dollard: Frustration und Aggression, 2. Aufl., 1971
- Fromm, E: Anatomie der menschlichen Destruktivität, 1979
- ders.: Psychoanalyse und Ethik, 1978
- Goetz, Volkmar: Allgemeines Polizei- und Ordnungsrecht,
4. Auflage, 1977
- Gribbin, Marry: Granny knows best, in: New Scientist
1. November 1979
- Gross: Das Spiel, 1922
- Guilford, J.P.: Personality, 1959
- Guts Muths: Spiele zur Erholung und Übung des Körpers,
1796, (9. Auflage 1914)
- Hampel/Selg: Handanweisung zum FAF, 1975
- Hellwig: Schundfilms, 1911
- Hellpach: Kulturpsychologie, 1953
- Huizinga: Homo ludens, 1933, Deutsch: rororo 1956
- Kaiser, G.: Kriminologie, 4. neub. Auflage, 1979
- Keller/Horn: Gewalt im Fernsehen, ZDF Schriftenreihe, Nr.8
- Krefeld, Heinrich: Hellenika, 1968
- Kummer, Heinz: Das Recht der Glücksspiele und der Unter-
haltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit, 1977
- Kunczik: Brutalität aus zweiter Hand, 1978
- Landwehr, Klaus: antimilitarismus information 3/79
- Lorenz: Über tierisches und menschliches Verhalten, 1965
- Lazarus: Psychological Stress and the Coping Process, 1966
- Meistermann-Seeger: Psychologie des Automaten-spieles, 1971
- Mergen, A: Spiel mit dem Zufall, 1973

- Mergen, A.: Spiel mit dem Glück, 1976
ders.: Die Kriminologie, 1978
Milgarm/Shotland: Television and the Antisocial Behaviour,
1975
Münch, Ingo v.: Grundgesetzkomentar, 1974
Pawlow: Gesammelte Werke, Berlin 1952
Piaget: La formation du symbole chez l'enfant, 1946
Plato: Die Gesetze
Plessner, Helmut: Der Mensch im Spiel, Freiburger Dies
Universitatis, 1966
Potrykus, Gerhard: Jugendschutzgesetz, Kommentar 1966
Remplein: Die seelische Entwicklung des Menschen im
Kindes- und Jugendalter, 1965
Rörisch, Lutz: Lexikon der sprichwörtlichen Redensarten,
Bd. II, 1973
Schaller, Julius: Das Spiel und die Spiele, 1861
Scheuerl, Hans (Hrsg.): Theorien des Spiels, 1974
Schiller, F.: Über die ästhetische Erziehung des Men-
schen, Briefe, 1793/94
Schmidt-Mummendey: Aggressives Verhalten, 1975
Schrep, Bruno: Wie man für eine Mark eine Stadt zer-
stört, in Mainzer Allgemeine Zeitung,
18. April 1979
Selg: Menschliche Aggressivität, 1974
ders.: Handanweisung zum FAF, 1975
Singer: Daydreaming, 1968
Skinner: The Behaviour of Organism, 1938
Spencer: The Principles of Psychologie, 1855
Walter, Alfred: antimilitarismus information, 3/79
Wasem: Massenmedien, in Handwörterbuch der Kriminologie,
Bd. II 1977

EINLEITUNG:

Immer mehr wird in der Öffentlichkeit über jene Art von Spielautomaten diskutiert, die dem jeweiligen Spieler die Möglichkeit geben, (feindliche) Soldaten, Raumschiffe etc. durch simulierte Schüsse zu vernichten, über die Kriegsspielautomaten also.

Das Spiel gehört zum Wesen des Menschen. Freilich gibt es gleich Einschränkungen zu dieser These, die die Geschichte der Menschheit durchzieht.

Es ist eine heute weit verbreitete Ansicht, daß das Spiel eine Sache nur des Kindes sei. Dem Kind ist es zugestanden zu spielen, während es Aufgabe des erwachsenen Menschen sein soll, einer anderen, jedenfalls nicht spielenden, Tätigkeit nachzugehen. Man ist daher dann auch geneigt, das Spiel des Kindes als eine Vorübung für die Anforderungen des Lebens zu betrachten. Zweifellos ist diese Anschauung nicht gänzlich verfehlt, betrachtet man doch auch einmal die Ernsthaftigkeit, mit der ein Kind sein Spiel betreibt. Für das Kind ist das Spiel Arbeit, eine Arbeit, der es unter Einsatz seiner kindlichen Kräfte und Fähigkeiten nachgeht in der gleichen Weise wie auch der Erwachsene seiner Arbeit nachgeht. Das spielerische Verhalten des Kindes wird gut geheißen; verhält der verantwortungsbewusste, erwachsene Mensch sich ebenso, so wird ihm dies als nachteilige Charaktereigenschaft nicht nachgesehen. Die Unterscheidung der Römer zwischen dem "homo sapiens", dem denkenden Menschen also, im Gegensatz zu dem verspielten, wenig weisen "homo ludens" bezeichnet recht treffend wie schon seit alters her der spielende Erwachsene angesehen wird. Dennoch aber haben die Spiele nicht nur dem Kind zum Vergnügen gedient. Die Tradition des Spieles ist weit bis in die Vergangenheit nachzuverfolgen.

Die Spiele der Vergangenheit erfreuen sich hingegen auch noch heute großer Beliebtheit und werden gerne betrieben. Bei den Japanern, einem Volk mit einer durchaus hohen Kulturstufe, wurden schon in der Frühzeit das Spiel MIKADO, was die poetische Bezeichnung für den japanischen Tenno war und übersetzt "erlauchtes Tor" heisst wie auch das noch heute bekannte Brettspiel GO betrieben. Vorbehalten waren diese Spiele jedoch eher dem Hochstand als dem gemeinen Volk. Auch den Römern wird eine Spielleidenschaft nachgesagt, die durch Berichte der Römischen Schriftsteller bekannt wurde. Die Römer bevorzugten im kleinen Kreise das Würfelspiel, das bereits damals nicht nur ein reines Unterhaltungsspiel sondern ein Glücksspiel war. In jener Zeit geriet das Spiel dann auch schon in Misskredit. Nicht nur, daß es der einfache römische Soldat, der Legionär war, der sich mit dem Spiel befasste. Es kam hinzu, daß das Spiel keinen rechtsstaatlichen Schutz genoß, Spielschulden waren - wie auch heute - nicht einklagbar.

Es haftet schon seit langer Zeit dem Spiel etwas Negatives an, freilich insbesondere dann, wenn es der dem Kindesalter entwachsene Mensch ist, der sich dem Spiel hingibt. Es gilt das Spiel als eine unproduktive Tätigkeit des Müssiggängers, der zu einer gehaltvollen Tätigkeit nicht im Stande ist oder aber einer solchen nicht nachgehen will.

Es kam dann der erste Spielautomat auf den Markt, dem eine unvergleichlich größere Skepsis entgegengebracht wurde als dies schon bei dem Spiel ohnehin der Fall war. Es handelte sich bei diesem Automaten um einen sogenannten Türken, einen Schachspielautomaten, auf Grund dessen die bekannte Redewendung entstand, "einen TÜRKEN bauen", was soviel heißen soll wie "jemandem etwas vorspiegeln", "etwas so

stellen als ob es echt wäre" (1)

Der Name "Türke" des Spielautomaten ergab sich daraus, daß zur Veranschaulichung des Spielpartners eine Figur mit dem Aussehen eines Türken an dem Automaten angebracht war.

Diese Türkenpuppe erwieserte die Züge des Spielpartners, wobei jedoch in Wirklichkeit die Partie von einem unsichtbaren Spieler ausgeführt wurde. Durch die zweckmäßige Montage von Spiegeln an dem Automaten, entstand der Eindruck, die Türkenpuppe stehe an einem Tisch, der einsehbar sei. In Wirklichkeit jedoch war der Tisch von unten verdeckt, unter dem Tisch saß ein Zwerg, der ein Meister des Schach war. (2)

Verständlicherweise war das Vertrauen in diese Maschine und die Fairness des Spieles so gering, daß sich bis heute jener Begriff des "Türken" mit der o.a. Bedeutung erhalten hat.

Die Entwicklung des Spielautomaten blieb nicht stehen. Es entstanden die ersten Spielautomaten mit Gewinnmöglichkeit, die im Amerikanischen bezeichnet wurden als "one armed bandit", wobei jene Bezeichnung der Interpretation wohl nicht mehr bedarf.

Es kamen die FLIPPER auf den Markt, die im Laufe der Jahre technisch besser und vom Aussehen her mit anderen Motiven ausgestattet wurden. Fand man noch früher kaum irgendwie verfängliche oder gar verderbliche Illustrationen auf den Flipperautomaten, so finden sich heutzutage Darstellungen von Menschen im Kampfe, von unheimlichen, bössartigen Fa-belwesen oder auch Motive mit eindeutig sexuellen Bezügen.

(1) Rörisch, Lutz: Lexikon der sprichwörtlichen Redensarten
Bd II, Freiburg 1973, Seite 1096

(2) Walter Benjamin: Schriften Bd I, Frankfurt 1955, Seite 494

Es verstärkte sich in der Öffentlichkeit die Abneigung und Ablehnung gegen die Automaten Spiele, seien es nun die Spielautomaten mit Gewinnmöglichkeit oder auch die Unterhaltungsspiele wie beispielsweise der Flipper. Man schrieb diese Spiele der unteren Gesellschaftschicht zu, was wohl auch unzweideutig darin zum Ausdruck kommt, daß man jene Lokalitäten, in denen die Spielautomaten aufgestellt sind, als "SPIELHÖLLEN" bezeichnet. Die Hölle ist der Ort der Verderbten, der Ort der Verdammnis und des schlechten Umgangs. Man geht nicht freiwillig in die Hölle, wo einen doch nur Böses und Schlechtigkeit erwarten kann. Was anders treibt den Menschen dann also in jene Höllen, wenn nicht die eigene Schlechtigkeit?

In jüngerer Zeit kamen nun auch noch jene TV-Spiele auf den Markt, mit denen die Tötung von Menschen simuliert werden sollte, die Kriegsspielautomaten, die noch mehr geeignet waren, zum Gegenstand der öffentlichen Diskussion über ein so teuflisches Spiel wie Krieg und Töten zu werden. Die Diskussion über jene Automaten wird emotional geführt. Ohne daß es Erkenntnisse gibt über die Gefährlichkeit wie aber auch die Ungefährlichkeit der Geräte, werden diese als sozial oder auch psychologisch gefährlich gewertet. Die nachfolgende Untersuchung soll Ansatzpunkte für eine qualifizierte Auseinandersetzung mit den sogenannten Kriegsspielautomaten aufzeigen. Sie ist zu verstehen als eine hypothesenbildende Voruntersuchung, deren Gegenstand es ist, die Wirkung der Kriegsspielautomaten auf den Spieler wie auch auf die Gesellschaft zu untersuchen.

Das Öffentliche wie auch das Interesse in Fachkreisen an diesen Kriegsspielautomaten nahm beständig zu.

Vielfach wurden die Diskussionsbeiträge leidenschaftlich jedoch in der Regel ohne Hintergrundwissen vorgebracht. Man gab und gibt sich auch jetzt noch mehr den Vorurteilen hin, als daß auf Grund von Fakten geurteilt würde. Im Wesentlichen wurde dabei behauptet, die Kriegsspielautomaten - gleichgesetzt von einigen Kritikern mit dem Kriegsspielzeug im Allgemeinen - seien verderblich und gefährlich, würden Aggression und bedenkenlose Freude an Krieg und am Töten fördern oder gar erst entstehen lassen. Die Folge einer solchen Betrachtungsweise war, daß sich viele Stellen gegen diese Automaten aussprachen, ohne daß entsprechende Untersuchungsergebnisse gerade zur Wirkung von Kriegsspielautomaten vorlagen.

Die Prämisse oder die Grundlage der Erörterungen über diese Automaten und des diskutierten Verbotes ist, die Automaten förderten die Agressivität. Bisher jedoch ist diese These weder verifiziert noch falsifiziert worden, sodaß sich folgende Fragen stellen:

- 1.) Sind Kriegsspielautomaten gefährlich, indem sie Aggression, insbesondere kriegerische, fördern? Sind diese Automaten also kriminogen?
- 2.) Sollten Kriegsspielautomaten, weil sie kriminogen sind, verboten werden?

I DIE FRAGESTELLUNG

1.) Der Begriff des Kriegsspielautomaten soll zunächst an dieser Stelle mit Gültigkeit für den nachfolgenden Text bestimmt werden. Zu Grunde liegt der Referentenentwurf des Ministers für Jugend, Gesundheit und Familie für die Novelle des Jugendschutzgesetzes. In § 7 I 3. des neu geplanten Jugendschutzgesetzes heißt es: "(Minderjährige... darf die Anwesenheit in Spielhallen... nicht gestattet werden, wenn in ihnen):"
Unterhaltungsspiele ohne Gewinnmöglichkeit betrieben werden, mit denen Grausamkeit oder kriegerische Handlungen dargestellt oder nachgeahmt oder bei denen technische Vorrichtungen benutzt werden, mit denen Feuerstöße nachgeahmt werden."
Diese Definition eines Kriegsspielautomaten soll auch für die vorliegende Untersuchung gelten.

Beschrieben werden durch diese Begriffsbestimmung hauptsächlich TV-Spiele, Geräte also, mit denen das Spielgeschehen, das in der Regel in der Darstellung von Kampfgeschehen, gleich welcher Art besteht, auf einem Fernschbildschirm aufgezeichnet wird. Die genannten TV-Geräte bieten Spielmöglichkeiten für ein oder zwei Spieler, es kann seitens des Spielers mit dem Automaten oder aber auch mit bzw. gegen einen Spielpartner gespielt werden.

Ob die Definition des Referentenentwurfes in dieser Form haltbar ist, wird nachzuweisen sein. Es wird darauf einzugehen sein, ob eine Differenzierung bezüglich der Begriffsbestimmung angebracht oder gar notwendig erscheint.

Eine Beschreibung der Funktion sowie der im Spiel jeweils gestellten Aufgabe und der Besonderheiten

des einen oder anderen Spielautomaten wird jeweils an der Stelle erfolgen, an der das entsprechende Spielgerät beschrieben und bewertet wird.

2. Behauptete Wirkungen von Kriegsspielautomaten auf den Spieler:

Bezüglich der Kriegsspielautomaten gemäß vorstehender Definition werden von unterschiedlicher Seite vielfältige Behauptungen im Hinblick auf die Wirkung dieser Automaten auf den Spieler aufgestellt. Im Einzelnen werden die Stellungnahmen als fünfter Punkt dieses Abschnittes vorgestellt werden.

Im Vorgriff auf jene Erörterung werden jedoch an dieser Stelle bereits die entsprechenden Aussagen über die Wirkung der Kriegsspielautomaten in Frage gestellt und als Fragen, deren Beantwortung diese Untersuchung leisten soll, vorangestellt.

Es wird behauptet, Kriegsspielautomaten würden aggressiv machen. Es ergeben sich daraus folgende Fragen:

1.) Was ist Aggressivität und wie entsteht sie?

2.) Machen Kriegsspielautomaten aggressiv?

Die weiteren Behauptungen lassen folgende weitere Fragen zu:

3.) Wird durch die Kriegsspielautomaten ein schlechter Einfluß ausgeübt, weil

a) die Kriegsspielautomaten die Nachahmungs-
gefahr beinhalten oder

b) durch Kriegsspielautomaten der Krieg ver-
harmlost wird oder

c) das Spiel am Kriegsspielautomaten zur
Verrohung des Spielers im Allgemeinen

beiträgt oder schließlich weil
d) die Kriegsspielautomaten die Kriegslust
wecken?

Förderung und Entstehung von Aggressivität sind ein wichtiger Forschungsbereich der Kriminologie, sodaß sich die Frage ergibt:

4.) Sind Kriegsspielautomaten kriminogen?

Die Beantwortung der vorstehenden Fragen führt dann schließlich zu:

5.) Müssen oder sollten Kriegsspielautomaten
verboten werden?

3.) Überblick über die Aggressionsforschung und
deren Ergebnisse

a) Es soll zunächst der Begriff AGGRESSIVITÄT erläutert werden. Gemeinhin versteht man unter Aggressivität "Angriffslust" oder "Streitsucht". Es ist jedoch nicht jede Art von Gewaltanwendung oder auch Streitsucht als aggressives Verhalten zu werten. Es gibt neben der als negativ bewerteten Art von Gewaltanwendung durchaus ein erwünschtes Maß an Gewaltanwendung oder Streitbarkeit, je nach dem damit erstrebten Ziel und Zweck. Dies führt dann dazu, daß der Begriff der Aggressivität im Hinblick auch auf die Motivation für die Gewaltanwendung zu sehen ist. Kaiser (1) wie auch die kriminologische Forschung allgemein (2) führen dann auch aus, daß jene Deliktstypen als Aggressionsdelikte zu verstehen seien, bei denen das Maß der Gewaltanwendung im Hinblick auf den erstrebten Zweck nicht mehr von dem sozial zulässigen Druck gedeckt seien.

(1) Kaiser, Kriminologie, 1979, Seite 222

(2) ders. ebenda

Aggression und Aggressivität im Zusammenhang mit dieser Untersuchung soll dann also auch so verstanden werden, daß aggressiv all jene Verhaltensweisen seien, die außerhalb des Rahmens der noch als sozial und gesellschaftlich zulässigen Art von Gewaltanwendung liegen.

b) Weiterhin interessiert die Frage, wie Aggressivität entsteht, um überhaupt beantworten zu können, was allgemein, im Hinblick auf die Kriegsspielautomaten im Besonderen, zur Aggressivität führt.

Nach den ethologischen Forschungsansätzen beruht die Aggressivität allein auf Naturgegebenheiten. Aggressivität gehört demnach zur Grundausstattung des Menschen und seines Charakters. Diese, besonders von Lorenz (1) vertretene Auffassung, ergibt sich aus einem Vergleich des menschlichen mit dem tierischen Verhalten, wobei festgestellt wurde, daß der Mensch wie auch die Tiere ein gewisses aggressives Verhalten zeigen. Es wurde unterstellt, daß das Tier jene Verhaltensweisen nicht erlernt haben könnte, das aggressive Verhalten des Menschen ebenso nicht erlernt worden sei, sondern aus einem angeborenen Trieb heraus entspringe.

Diese Triebtheorie (2) wurde von dem Psychoanalytiker Fromm zugrunde gelegt und dann weiterentwickelt. Fromm unterschied danach zwei Aggressionstypen: Den ersten Aggressionstyp bezeichnet Fromm als den "defensiven" oder auch "gutartigen" Aggressionstyp. Dieser Typ sei der gleiche, wie ihn Tiere und Menschen besäßen. Der defensive

(1) Lorenz, Über menschliches und tierisches Verhalten, 1965
Bd. II 135, 151

(2) Brenner, Grundzüge der Psychoanalyse, 1972, Seite 30

Aggressionstyp richte sich in seiner Intensität nach der Bedrohung, der das Individuum durch die Umwelt ausgesetzt sei. Folglich könne dieser Aggressionstyp abgebaut werden in einer Gesellschaft, in der sich niemand mehr bedroht fühle. Im Gegensatz dazu nennt Fromm den "destruktiven" oder auch "böartigen" Aggressionstyp. Er sei nur dem Menschen eigen und ließe sich durch Veränderung der gesellschaftlichen Bedingungen vermindern, wenn die Gesellschaft bezüglich ihrer sozialen und ökonomischen Strukturen eine Veränderung erfahren würde (1). Wie Lorenz geht Fromm jedoch davon aus, diese Art der Aggressivität wohne dem Menschen als Trieb inne.

Den bisher vorgestellten Theorien ist gemeinsam, daß sie die Aggressivität als einen Ausfluß unveränderlicher Naturgegebenheiten biologischen Ursprungs erklären.

Demgegenüber steht die Lehre der lerntheoretischen, besonders der behavioristischen Theorien zur Erklärung der Aggressivität (2). Dieser Erklärung folgend entsteht aggressives Verhalten lediglich dadurch, daß Aggressivität erlernt wird. Die notwendige Folge der Frustration sei die Aggression. Der Mensch lerne das aggressive Verhalten als Reaktion auf Frustrationen. Die Lerntheorien führen ebenso wie auch die psychoanalytischen Theorien zu einer einleuchten Erklärung der Aggressivität.

(1) Fromm, Anatomie der menschlichen Destruktivität, 1974, S. 3

(2) Dollard, u.A., Frustration und Aggression, 1939, 1971, Seite 9

Bei der Triebtheorie erhebt sich jedoch die Frage, ob denn das menschliche Verhalten überhaupt mit dem des Tieres gleichzusetzen sei, die Lerntheorie beantwortet nicht die Frage danach, wieso bei gleichen Umwelteinflüssen unterschiedliches Aggressionsverhalten zu beobachten ist. Keine der vorgenannten Theorien kann für sich alleine überzeugen, denn, wie jedes andere Verhalten auch, ist aggressives Verhalten von einer Reihe unterschiedlicher Bedingungen abhängig. (1) Es hat dann auch der multikausale Ansatz die größere Zustimmung in der Wissenschaft erhalten, dem folgend auf der Basis einer naturgegebenen Aggressionsbereitschaft, gleich ob psychischer oder biologischer Natur, ein Lernprozess vorgeht, der schließlich zu der persönlichen Aggression des Einzelnen führt (2). Weder allein die Veranlagung noch allein der Lernprozess machen also die Gesamt aggressivität aus. Vielmehr ist die jeweils konkret in Erscheinung tretende Aggression oder das aggressive Verhalten als die Summe aus der naturgegebenen Aggressionsbereitschaft und den erlernten Verhaltensweisen zu betrachten.

In diesem Zusammenhang ist als Teil des Erklärungsversuches der gesamten Erscheinung der Aggressivität des Individuums auch auf die Erlernbarkeit der aggressiven Hemmungen hinzuweisen. Bei den Ethologen sind die Hemmechanismen bezüglich der Aggressivität angeboren, im Zusammenhang mit den lerntheoretischen Theorien werden diese erlernt, sodaß also nicht nur das aggressive Verhalten erlernt wird, sondern in gleicher Weise wird gelernt und durch gesellschaftliche Normen gelehrt, bei möglicherweise hoher Aggressionsbereitschaft auf Frustration als Aggressionsreize nicht aggressiv zu reagieren. Man

(1) Schmidt-Mummendey, Aggressives Verhalten, München 1975
Seiten 23 ff

(2) Selg, Menschliche Aggressivität, Göttingen 1974, Seite 36
Selg, Handanweisung zum F A F, 1975, Seite 6

könnte in diesem Zusammenhang von einem Aggressionspotential sprechen, das aufgrund einer hohen Hemmungsschwelle nicht zum Tragen kommt. Das gesamte aggressive Verhalten ist dann also vergleichsweise gering und daher ungefährlich.

c) Der multikausale Ansatz ist auch Grundlage der vorliegenden Untersuchung. Daraus ergibt sich, daß ein Einfluß der Kriegsspielautomaten auf das Aggressionsverhalten des jeweiligen Spielers zumindest denkbar ist, wenn man von der Voraussetzung ausgeht, daß eine gewisse Aggressionsbereitschaft bei jedem Menschen vorhanden ist und das aggressive Verhalten durch einen ebenfalls aggressiven Spielvorgang gelernt und gelehrt werden kann. Auch die aggressiven Hemmungen sind bei den Spielern an den Kriegsspielautomaten im Ergebnis zu berücksichtigen, da der gleiche Spielvorgang je nach Intensität der Hemmungen zu unterschiedlichen Stärken im aggressiven Verhalten als Folge des Spieles führen kann.

4.) Das Spiel hat, solange es besteht, nicht nur die Gesellschaft und insbesondere die Spieler angezogen. Neben den Spielern, die sich mit dem Spiel in der Weise befaßt haben, daß sie es betrieben haben, war das Spiel auch - besonders in jüngerer Zeit - Gegenstand der Betrachtungen von Forschern und Wissenschaftlern, die sich in der Weise mit dem Spiel befaßten, daß sie es, selber nicht oder nur kaum spielend, zum Gegenstand ihrer Forschungen und Untersuchungen machten und dabei auch dem Spieler, und der Wirkung des Spieles auf ihn, ihre Aufmerksamkeit schenkten.

Die Frage, um deren Beantwortung es den Forschern und wissenschaftlich Interessierten ging, war jene danach, warum der Mensch dann spiele. Die Beantwortung dieser Frage ist auch für die vorliegende Unter-

suchung von Bedeutung, sodaß die wesentlichen Spieltheorien kurz dargestellt werden.

Schiller (1) sagte über das Spiel und den Spieler: "Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt." Mit dieser Aussage Schillers beginnt eine neue Betrachtungsweise des Spieles. Erste Versuche, etwas über das Wesen des Spieles und dessen Sinn zu erfahren, sind zwar schon bei Plato (2) zu finden, bleiben aber vereinzelte Abhandlungen in jener Zeit. Auch wurde die Frage nach dem Sinn und Wesen des Spieles der nach dem Sinn übergeordneter Werte wie dem Sinn des Lebens allgemein untergeordnet.

Im Anschluß an Schiller wird das Phänomen des Spieles und des spielenden Menschen als eine selbständige Erscheinung untersucht und nicht mehr der Gesamtschau allen Seins untergeordnet. Es entstehen die verschiedenen Spieltheorien.

Herbert Spencer (3) bezieht sich bei seiner Kraftüberschußtheorie auf Schiller, wenn er sagt: "Vor vielen Jahren begegnete ich dem Zitat eines deutschen Autors, der behauptete, daß die ästhetischen Gefühle aus einem Spiel entsprängen. Mir ist der Name des Autors entfallen..." Mit den Gedanken dieses "unbekannten Autors" setzte Spencer sich auseinander, indem er davon ausging, daß ein überschüssiges Kraftpotential den Menschen zum Spielen veran-

(1) Schiller, "Über die ästhetische Erziehung des Menschen", 15. Brief, 1793, 94

(2) Plato, Die Gesetze

(3) Spencer, The Principles of Psychology, 1855/1897, Bd II, Seite 527-632

lasse. Spencer vergleicht mit dem Verhalten der höherrangigen Tiere, bei denen er festgestellt hat, daß diese nicht mehr aus dem Bedürfnis der Nahrungssuche, sondern nur, um überschüssige Kraft kompensieren zu können, aktiv werden. Dieses Verhalten vergleicht Spencer mit den Menschen und schreibt es ihm auch zu als Ursache für sein Spielbedürfnis. Weiterhin sieht Spencer den Grund für dieses Verhalten in der Notwendigkeit des organischen Gleichgewichtes des Individuums.

Auf einer ähnlichen Grundlage beruht auch die Spieltheorie von Karl Bühler (1), der das Spiel mit einer Funktionslust begründet, die schon auf einen Betätigungsdrang im Mutterleib zurückgehe.

Auch Karl Gross (2) erklärt den menschlichen - wie auch den tierischen Spieltrieb - mit biologischen Gegebenheiten. Gross sieht den Spieltrieb als einen solchen auch an, der naturgegeben das junge Lebewesen zum Spiel veranlaßt, aus dem heraus es künftige Verhaltensweisen einüben kann.

Neben der biologischen Komponente sehen die vorgenannten Verfasser im Spiel jedoch nicht nur einen energetischen Drang, sondern schreiben dem Spiel darüber hinaus die Aufgabe zu, durch das Spiel Verhaltensweisen zu erlernen. Spencer sagt: "Es ist allerdings richtig, daß die Fähigkeiten gesteigert werden, indem sie geübt werden." (3)

Gegen derartige Überlegungen wendet sich Julius Schaller (4), wenn er sagt, daß das Spiel kein Ernst sei, sondern gerade eine Erholung von den ernstesten Tätigkeiten des Lebens. Es solle durch das Spiel nichts eingeübt werden, sondern es entspringe einem Drang nach Erholung und Entspannung, dem ohne einen darüber hinausgehenden Spielzweck nachgegeben werde.

(1) Karl, Bühler, Die Krise der Psychologie, Jena 1927, S. 128 ff

(2) Karl Gross, Das Spiel, Jena 1922, S. 1 ff

(3) Spencer, The Principles of Psychologie, New York 1897, S. 629

(4) Julius Schaller, Das Spiel und die Spiele, Weimar 1861, S. 12

Erst im nachfolgenden - dem 20. Jahrhundert - wurde das Spiel auf andere, jeweils aktuelle Ursachen zurückgeführt mit auch jeweils anderen Zwecken, denen das Spiel dienen sollte. Sigmund Freud, der sich nur beiläufig dem Spiel widmete, brachte so auch in die Spieltheorien den Begriff der Katharsis ein. Katharsis bedeutet dabei, zurückgehend auf Aristoteles (1), der damit die Reinigung der Seele meinte, bei Freud indes Abreaktion von Affekten. Das Spiel nimmt damit eine Ventilfunktion ein, aus der heraus im Spiel dem Partner das zugefügt wird, was der Spieler zuvor selbst erdulden mußte. Der Spieler projiziert also ein eigenes Erlebnis in eine andere Situation hinein mit dem Unterschied jedoch, daß es jetzt der Spieler ist, der das zuvor erduldeten nun einen anderen erdulden lassen kann. Diese Katharsistheorie findet sich in gleicher Form im Zusammenhang mit der Aggressionsforschung, auf die noch einzugehen sein wird. Der tiefenpsychologische Ansatz von Freud ist aus der Psychologie wie auch im Zusammenhang mit den Spieltheorien nicht mehr wegzudenken. In die Reihe der katharsistischen Spieltheorien gehört schließlich noch das Phänomen der Ersatzbefriedigung durch das Spiel, in dem beispielsweise das Kind oder der in der Arbeitswelt Benachteiligte sich in die Position des Stärkeren begibt(2).

Desweiteren ist auf die lerntheoretischen Spieltheorien hinzuweisen, die davon ausgehen, daß durch das Spiel Verhaltensweisen erlernt und eingeübt werden. Die Grundlage für diesen Lerneffekt sei dabei, so Pawlow (3), ein Instinkt des Menschen, der spielend erweitert werde, Skinner (4) sieht im Spiel einen Verstärker. Es fällt auf, daß diese Lerntheorien nicht neu sind, sondern durchaus in ihren Ursprüngen bei den Theoretikern des 19. Jahrhunderts bereits zu finden waren.

(1) Aristoteles, Über die Seele

(2) Benesch, Spiel als therapeutische Hilfe, 1980, Seite 31

(3) Pawlow, Gesammelte Werke, Berlin 1952, Seite 431

(4) Skinner, The Behaviour of Organism, 1938

In anderer Weise wird der Lerneffekt von Dollard und Miller (1) als eine Imitation der Umwelt beschrieben. Im Spiel könne das Verhalten anderer wie auch der Ausgang gewisser Situationen nachvollzogen und dadurch erlernt werden. Die lerntheoretischen Ansätze zur Erklärung und Wirkung des Spieles haben augenblicklich das stärkste Gewicht in der Forschung.

Schließlich sei noch auf jene Spieltheorien hingewiesen, die auf Guilford (2) zurückgehend, im Spiel lediglich die Suche nach Zerstreuung sehen oder, wie Helpach sagt, die Möglichkeit zu sich selbst zu finden (3).

Allen Theorien ist gemeinsam, daß es sich um reine Theorien handelt, die sich auch nicht auf ein bestimmtes Spiel beziehen, sondern die Gesamtheit des spielerischen Verhaltens zu erklären versuchen. Bei einem jeden Spiel jedoch wird man Elemente dieser Theorien finden und einsetzen können, so wie auch andererseits es sehr unterschiedliche Spiele gibt, bei denen zunächst vordergründig das Erlernen von Bedeutung sein dürfte, wie etwa bei Mutter- und -Kind Spielen der Mädchen, die sich auf diese Weise einerseits auf ihre künftige Rolle im Leben vorbereiten, andererseits jedoch auch das nachahmen, was ihnen die Umwelt vorlebt.

Es wird noch zu zeigen sein, was den Spieler dazu bewegt, sich mit den Kriegsspielautomaten zu befassen, sowie auch auf die Wirkung der Spielautomaten auf den Benutzer einzugehen sein wird.

(1) Dollard, Frustration und Aggression, 2. Auflage, 1971, S. 58

(2) Guilford, J.P., Personality, New York, 1959, Seite 449

(3) Helpach, Kulturpsychologie, 1953, Seite 82

BISHERIGE FORSCHUNGS- UND UNTERSUCHUNGSERGEBNISSE:

5. Es liegen Untersuchungen über das Spiel im Allgemeinen (1) sowie das Spiel des Kindes vor, von denen hier insbesondere die Arbeit von Piaget (2) zu nennen ist wie auch die Abhandlung von Rempelin über die seelische Entwicklung des Kindes (3). Besonders bemerkenswert im Hinblick auf die hier untersuchten Kriegsspielautomaten ist eine neuere Untersuchung von Mary Gribbin (4), in der die Verfasserin sich mit dem Kriegsspielzeug der Kinder befaßt und an Hand von Untersuchungen in englischen Kindergärten festgestellt hat, daß es in jenen "modernen" Kindergärten zu 131 aggressiven Handlungen kam, während in den altmodischen Kindergärten lediglich fünf Zwischenfälle festgestellt werden konnten, die sich als unsoziales Verhalten qualifizieren ließen. Es ist mit dieser Untersuchung der Nachweis gelungen, daß nicht, wie allgemeinhin behauptet, Kriegsspielzeug einen negativen Einfluß auf Kinder ausübe, indem es zur Steigerung von Aggressionen führt, sondern daß gerade die gegenteilige Wirkung eintritt.

Weiterhin liegen Untersuchungen über das Automaten-spiel vor, insbesondere über die Flipper und die Spielautomaten mit Gewinnmöglichkeit, aber auch über das Glücksspiel (5). Die Kriegsspielautomaten sollen und können auch gar nicht isoliert von anderen Spielautomaten untersucht und betrachtet werden, sei es nun, daß der Vergleich mit den reinen Unterhaltungsspielen wie z.B. Flipper, den Geschicklichkeitsspielen wie z.B. ROAD RACE (6) oder auch den Spiel-

(1) Vergleiche dazu die in den vorgenannten Spieltheorien zugrunde liegenden Arbeiten

(2) Piaget, La formation du symbole chez l'enfant, 1946

(3) Rempelin, Die seelische Entwicklung des Menschen, 1965

(4) Mary Gribbin, Granny knows best, in New Scientist
1. November 1979

(5) Benesch, 1980; Mergen, 1973; ders, 1976; Meistermann-Seeger 1971 (vgl. im Einzelnen im Literaturverzeichnis)

(6) Spielbeschreibung: Vgl. unten Seite 73

automaten mit Gewinnmöglichkeit gesucht wird. Erst im Vergleich mit anderen Spielautomaten kann sich eine signifikante Stellung der Kriegsspielautomaten zeigen oder aber erweisen, daß jene Kriegsspielautomaten keine Sonderstellung unter den Spielautomaten einnehmen.

Im Rahmen der Untersuchung der Kriegsspielautomaten wurden die Spieler an den Automaten mit Gewinnmöglichkeit wie auch die Flipperspieler untersucht, sodaß die beiden diesbezüglichen Untersuchungen vorgestellt werden sollen:

a.) Es ist zunächst auf die Untersuchung von Mergen (1) hinzuweisen. Gegenstand seiner Forschung war das Spiel an den Automaten mit Gewinnmöglichkeit, jener Automaten also, die die größte Verbreitung haben und nicht nur in den Spielhallen sondern auch in allgemein zugänglichen Gaststätten aufgestellt werden.

Es wurde eine Gesamtgruppe von 492 Probanden untersucht, die unterteilt war in die "Normgruppe" der Angehörigen der Bundeswehr (236 Ppn), der Polizeischüler (60), der Studenten (76), Gruppe der Delinquenten (71). Im Gegensatz zu anderen Untersuchungen über das Automatenspiel (2) war es mit ein Anliegen der Untersuchung von Mergen, über die Schädlichkeit oder Nützlichkeit des Automaten-spieles eine Aussage zu treffen. Die Untersuchung beruht auf der pansituativen Methode.

Mergen betrachtete das Spielermilieu, befragte aber auch die Spieler, sodaß der Schwerpunkt der Arbeit auf Soziologie und Psychologie beruht.

Ziel der Untersuchung war es, über die Bedenklichkeit oder auch Unbedenklichkeit des Spieles an Automaten mit Gewinnmöglichkeit in soziologischer und psychologischer Hinsicht eine Bewertung abgeben zu können.

(1) "Spiel mit dem Zufall" Goldmann Verlag, München 1973

(2) Mergen Seite 13

(3) Mergen Seite 103 mwN

Folgende Ergebnisse sollen hier kurz dargestellt werden:

Das Automatenspiel schlechthin wie auch das Spiel am Automaten mit Gewinnmöglichkeit wird von der Gesellschaft als schädlich bezeichnet. Diese Bewertung beruht indes auf Vorurteilen und war durch die Arbeit von Mergen und anderen (1) zu widerlegen. Das Spiel - und auch das Automatenspiel - entspringt einem ursprünglichen Bedürfnis. Das Automatenspiel ist auch nicht als schädlich oder gefährlich zu bezeichnen, sondern ist im Gegenteil geeignet, für nicht ausgereifte, experimentierfreudige Menschen von Nutzen zu sein. Bei "normalen" Menschen zeigt das Automatenspiel keine Wirkung auf den Spieler, da es lediglich zur Unterhaltung betrieben wird. Insbesondere ist es auch nicht die Langeweile oder gar eine Spielerleidenschaft, die den Menschen zum Spiel am Automaten mit Gewinnmöglichkeit bewegt.

Weiterhin war festzustellen, daß der dem Spiel nachgesagte Charakter eines Glücksspielles, diesem nicht eigen ist. Im Gegenteil sogar erklärten die Benutzer der Spielautomaten mit Gewinnmöglichkeit, daß sie gegen eine Erhöhung des Verhältnisses zwischen Gewinn und Verlust seien. Die Freude am Spiel würde dann verloren gehen, wenn das Automatenspiel statt des Unterhaltungsspielles zum Glücksspiel würde, dessen Wesen es ja gerade ist, mit einem geringen Einsatz einen hohen Gewinn erzielen zu können, die Risikobereitschaft also zu provozieren. Die von Mergen untersuchten Automaten besitzen nicht ein solch unterschiedliches Verhältnis von Einsatz und Gewinn, sind also nicht als Glücksspielautomaten zu bezeichnen.

Es handelt sich bei jenen Automaten vielmehr um ein Spiel mit dem Zufall, das auch durch Übung und Geschicklichkeit nicht zu beeinflussen ist. Zwar kann der Spieler durch Betätigung verschiedener Tasten in das Spiel-

(1) Mergen Seite 103 mWV

geschehen eingreifen, beeinflussbar mit Rücksicht auf die Geschicklichkeit des Spielers werden das Spiel oder der Spielausgang dadurch jedoch nicht.

Bezüglich der örtlichen Situation der Spielhalle stellte Mergen fest, daß das "permanente Tackern und Klingeln" eine "spezifische Geräuschkulisse" schaffe, wobei Mergen "die gleichförmigen optischen Reize der Lämpchenspiele der Automaten" einbezieht. Zutreffend wird hier die besonders den Spielhallen charakteristische Atmosphäre beschrieben (1).

Weiterhin wurde durch die Untersuchung festgestellt, daß die Automaten mit Gewinnmöglichkeit sich in den Spielhallen keiner besonders großen Beliebtheit erfreuten.

Schließlich sei noch auf die Erkenntnisse über die Benutzer hingewiesen. Auch Mergen konnte feststellen, daß das Alter der Benutzer der Spielautomaten mit Gewinnmöglichkeit bei 17-26 Jahren liegt, Frauen jedoch nur zu einem sehr geringen Anteil sich am Automatenspiel beteiligen.

Zusammenfassend ist über die Untersuchung der Spieler an den Automaten mit Gewinnmöglichkeit festzuhalten, daß das Spiel weder individuell noch sozial als schädlich oder gefährlich anzusehen ist. Gespielt wird vornehmlich in Spielhallen von jungen Männern im Alter von 17-26 Jahren, in Gaststätten hingegen von alten Männern und auch Frauen. Das Automatenspiel befriedigt ein normales menschliches Bedürfnis nach dem Spiel als Unterhaltung.

(1) Mergen Seite 85

b) Ebenfalls über die Spielautomaten liegt eine Untersuchung von Benesch vor (1). Im Gegensatz zu Mergen untersucht Benesch nicht die Automaten mit Gewinnmöglichkeit, sondern konzentriert seine Betrachtungen auf die mechanischen Unterhaltungsspiele ohne Gewinnmöglichkeit, wobei er auch Tischfußballgeräte einbezieht, sich ganz besonders aber dem FLIPPER zugewandt hat. Die Untersuchung von Benesch beschränkt sich jedoch nicht darauf, über die Schädlichkeit und/oder Gefährlichkeit der Spielgeräte eine Aussage zu treffen, sondern zielt vielmehr darauf ab, den Nutzen der Spiele ganz besonders auch in therapeutischer Hinsicht zu diskutieren. Die Arbeit baut insoweit auf die Überlegung von Frau Meistermann-Seeger (2) auf, in der bereits darauf hingewiesen wurde, daß die Bewertungen der Automatenspiele sich nicht auf Betrachtungen deren Schädlichkeit beschränken müßten.

Benesch stellte auch die meist abweisende Haltung der Öffentlichkeit gegen den Spielautomaten fest. Diese Abneigung gegen die Automaten sieht Benesch darin begründet, daß sie in ihrem psychologischen Kern unbekannt seien und sie daher zum "Prügelknaben" für alles werden, "was man treffen möchte" (3). Aber auch der Spieler selbst, so zeigte die Untersuchung, glaubte sich rechtfertigen zu müssen, warum er sich mit Spielautomaten befasse. Die Spieler beriefen sich, danach gefragt, warum sie denn am Automaten spielen würden, auf andere, die sie zum Spiel animiert hatten (4). Es ist darin die noch immer vorhandene Hemmung zu sehen, einen Automaten zu bespielen.

(1) Spiele als therapeutische Alternative, Tübinger Studien-Verlag, 1980

(2) Meistermann-Seeger, Psychologie des Automatenspiels, Köln 1971, Seite 9

(3) Benesch Seite 90

(4) Die Frage wurde im Rahmen eines Experimentes gestellt, auf das noch eingegangen wird. Die getroffene Feststellung gilt jedoch ebenso im nicht-experimentellen Bereich.

Im Rahmen eines historischen Abrisses über das Spiel stellt Benesch fest, daß das Spiel, dem sich früher auch die Erwachsenen in einem größeren Maße hingaben, im Laufe der Zeit immer mehr Sache n u r der Kinder geworden sei, dies jedoch nicht verständlich sei oder gar notwendig. Selbst dann aber, wenn die Erwachsenen spielen, dann bezeichnen sie dieses ihr Spiel als notwendig, um den erforderlichen Ausgleich zur Arbeit zu erhalten. Das Spiel wird dann jedoch seiner Grundlage entzogen, da es nicht mehr seinem ursprünglichen Selbstzweck dient, sondern zu einem Bestandteil der Arbeit als unumgänglicher Ausgleich abgewertet wird (1).

Das Spiel sei jedoch - nicht nur als Ausgleich von der Arbeit - sinnvoll, es sei darüber hinaus auch notwendig aus psychologischen Gesichtspunkten. Auf dieser These beruht die Arbeit von Benesch. Er geht weiterhin davon aus, das Spiel ver helfe zu einer Selbstverwirklichung. Besonders an der Faszination, mit der gerade junge Menschen das Automaten spiel be trieben, sei abzulesen, wie nötig ihnen das sei. (2).

In einer Reihe von sechs Tests, die mit einer Personengruppe (3) durchgeführt wurde, die als repräsentativ in Bezug auf ihre Struktur zu bezeichnen ist, wies Benesch die positiven, ja sogar notwendigen Wirkungen des Automaten spiel es auf den Spieler nach. Im Folgenden werden die Tests nur exemplarisch aufgeführt. Bei jedem jener Tests kam es auf die mögliche Leistungssteigerung an (4). Bei einem Flipperautomaten wurden durch technische Veränderungen alle Zufälligkeiten durch den Automaten ausgeschlossen, sodaß nur noch die Leistung maßgeblich war. Es stellte sich heraus, daß ein Anstieg der Leistungskurve zu beobachten war. Es

(1) Benesch Seite 12 ff

(2) Benesch Seite 17

(3) ders. Seite 63

(4) ders. Seite 67

war Aufgabe des Tests, als Spielmotivation die eigene Leistungsfähigkeit steigern zu wollen, nachzuweisen. Das Ergebnis zeigt, daß dieser Nachweis gelungen ist. Gerade also für denjenigen, der darunter leidet, etwas leisten zu müssen, dies jedoch im Gegensatz zu anderen Menschen in nur unbefriedigendem Maße bewerkstelligen kann, stellt das Automatenspiel ein bedeutsames Ventil dar.

Das Automatenspiel, so vermochte Benesch nachzuweisen in einem anderen Test, trägt darüberhinaus zu einer seelischen Belebung bei (1).

Diese beiden vorgestellten Ergebnisse zeigen bereits, wie sehr das Spiel dem psychischen Ausgleich dient.

Die Automatenspiele heben desweiteren, was wohl im Zusammenhang mit dem allgemeinen psychischen Ausgleich zu sehen ist, das Selbstwertgefühl des Spielers. Diese günstige Wirkung und Auswirkung des Automaten-spieles liegt im Wesen der Automaten: Sie sind alle so konstruiert, daß auch der Spieler gewinnt, nicht nur der Partner, der hier durch den Automaten dargestellt ist . Die Erfolgserlebnisse, die dem Gestreßten ansonsten möglicherweise versagt bleiben würden, erfährt der Spieler durch den Spielautomaten.

Benesch weist im Rahmen seiner Untersuchung auf ein weiteres Phänomen hin, den Leerlauf im Leben des Menschen.

Welche persönlichen psychischen Krisen dem Stress entspringen können, ist allgemein bekannt, daß aber auch die Unterforderung zu Schäden führen kann, wurde in der Untersuchung betont. "Müßiggang ist aller Laster Anfang". Dieses Sprichwort setzt Benesch in Beziehung zu den Gefahren, die daher rühren können, daß der Mensch mit seiner Freizeit nichts anzufangen weiß. Dies von vorne herein zu vermeiden, sei mit eine der positiven

(1) Benesch, S. 75

Wirkungen des Spieles. Das Automatenspiel also als Vorbeugung der psychischen Erkrankungen, indem durch das Spiel ein möglicher Leerlauf ausgefüllt werde (1). Die Gefahr der Sucht durch das Spiel, wobei konkret das Automatenspiel mit Gewinnmöglichkeit genannt wird, konnte Benesch in diesem Zusammenhang des Spieles nicht feststellen. Im Gegenteil geht Benesch davon aus, daß man gerade durch die Hinführung des Suchtspielers zu den Unterhaltungsspielen wie beispielsweise FLIPPER die Sucht heilen könne.

Durch die Untersuchung von Benesch wurde nachgewiesen, daß das Spiel auch am Automaten von hohem psychischem Nutzen ist. Die während der Untersuchung den Automaten entgegengebrachte Skepsis war daher als voreilig zu bezeichnen.

Wie indes diese Wirkung durch die Automaten erzielt wird, vermochte Benesch nur zu vermuten. Die Frage war, wie die tatsächlich nachgewiesene Befindlichkeitsverbesserung des psychisch Belasteten zu erklären sei.

Benesch vermutet dazu Folgendes: (2) Im Spiel sei nicht nur "eine Bedürfnisbefriedigung zu sehen, sondern auch eine wechselseitige Verstärkung von Gemeinschaftseinbettung und Spielverlockung. Aus dieser Korrelation erwachse die positive Veränderung der Befindlichkeitssituation durch das Spiel."

Im Ergebnis ist also festzuhalten, daß das Spiel als Therapie zu bezeichnen und auch so zu verwenden ist. Zwar können durch das Spiel nicht die Wurzeln psychischer Störungen ausgeräumt, wohl aber stützende Hilfe gegeben werden (60).

(1) Benesch Seite 91

(2) ders. Seite 59, 92

6. Stand der Diskussion in der Öffentlichkeit

Es hat sich auch in der Öffentlichkeit eine Meinung zu den Spielautomaten, den Spielhallen und besonders den Kriegsspielautomaten gebildet. Im Folgenden soll der Meinungsstand derer wiedergegeben werden, die sich zwar nicht wissenschaftlich, jedoch zum Teil mit erheblichem Gewicht mit dem Automatenpiel und der Spielhalle im Allgemeinen wie auch den Kriegsspielautomaten im Besonderen befassen.

a) Es sei dabei zunächst auf eine Meldung von dpa vom 7. Dezember 1979 hingewiesen, die die Kriegsspielautomaten zum Gegenstand hatte. Der Verband der Deutschen Automatenindustrie überlegte dabei öffentlich, ob nicht ein Verzicht auf brutale Spielautomaten angebracht sei.

In einem ähnlichen Falle, anlässlich einer weiteren dpa-Meldung, vom 15. Dezember 1979 bezog der Sprecher des Südwestfunkes Stellung dazu und lobte es, daß, wie nach der Meldung zu vernehmen war, die Aufstellung der Kriegsspielautomaten auf Jahrmärkten und Messen im Einflußbereich der Stadt Mainz verboten werden sollte. Auf Befragen erklärte dazu das Ordnungsamt der Stadt Mainz, das Verbot beziehe sich auf die Aufstellung von Spielautomaten schlechthin gleich welcher Art. Dieses Verbot werde deswegen erwogen, da im Rahmen solcher Jahrmarktveranstaltungen die gesetzlichen Vorschriften, nach denen Jugendlichen die Benutzung von Spielautomaten verboten sei, nicht bezüglich ihrer Einhaltung zu überprüfen seien. Die Stadt Mainz verwies darauf, andere Städte hätten bereits derlei Verbote verfügt.

b) Es ergab sich bei einer Überprüfung dieser Auskunft, daß die Städte Bielefeld und Osnabrück, auf die seitens der Stadt Mainz verwiesen wurde, bisher ein solches Verbot noch nicht verfügt hatten.

Das Rechtsamt der Stadt Bielefeld erklärte, es müsse sich wohl um einen Irrtum handeln oder eine Verwechslung mit einem anders gearteten Verbot, in Bielefeld jedoch seien derlei Automaten nicht verboten. Wohl habe man eine Aktion zum Umtausch von Kriegsspielzeugen durchgeführt. Darüberhinaus war man in Bielefeld der Ansicht, ein entsprechendes Verbot, betreffe es nun Kriegsspielzeug oder auch Kriegsspielautomaten, sei unzureichend.

Das Amt für Öffentliche Ordnung der Stadt Osnabrück konnte nicht bestätigen, daß dort ein Verbot der Aufstellung von Kriegsspielautomaten, gleich an welchem Ort, verfügt worden sei. Auch dort verwies man auf ein Verkaufsverbot von Kriegsspielzeug auf öffentlichen Jahrmärkten, das in Osnabrück jedoch lediglich geplant sei. Bemerkenswert scheint jedoch, daß man sich in Osnabrück für die Anfrage bezüglich eines Aufstellungsverbot von Kriegsspielautomaten bedankte und diese als eine neue Anregung auffasste, die Aufstellung zu verbieten.

Es läßt sich also feststellen, daß nach bisherigem Kenntnisstand lediglich in Mainz ein Verbot der Aufstellung der Kriegsspielautomaten außerhalb von Spielhallen erwogen wird.

c) Jedoch auch bei der bisher gesetzlich üblichen Form der Aufstellung der Automaten als Spielautomaten in Spielhallen, ist eine rege Auseinandersetzung mit diesen Geräten zu beobachten. Die Kritik wendet sich dabei naturgemäß gegen den Kriegsspielautomaten, ohne daß dem Aufstellungsort, der Spielhalle, die hervorragende Bedeutung geschenkt wird. Fraglich ist dabei jedoch, ob diese Kritik auf einer tatsächlichen Kenntnis beruht oder aber ob es sich nicht vielmehr um einen Ausdruck von Emotionen handelt, der Grundlage der Beurteilung der Kriegsspielautomaten ist. Es erschien

am 18. April 1979 ein Beitrag in der "Mainzer Allgemeinen Zeitung" von einem Redaktionsmitglied des Blattes, der hier auszugsweise in seinem Wortlaut wiedergegeben sein soll. Es war dort zu lesen:
"In der Mittagspause bin ich in den "Spielsalon" hineingegangen. Gedämpftes Licht, recht viel Betrieb. Eine Atmosphäre, die ich als unbehaglich empfinde.... Eine alte Frau ... wirft unablässig Münzen in einen jener Glücksspielapparate, die neben Zeitvertreib auch Gewinn verheißen. Doch von solchen "harmlosen" Vergnügungen, über deren Sinn und Unsinn Psychologen und Soziologen schon Bücher verfasst haben, soll hier nicht die Rede sein. Es gibt da anderes im "Spielsalon". Schlimmeres."

Der Verfasser des Artikels kommt nun auf die Kriegsspielautomaten zu sprechen und führt weiter aus:
"Ist die Faszination, die von einer solchen Maschine ausgeht, nachvollziehbar? Um eine Antwort auf diese Frage zu finden, werfe ich selbst ein Markstück in den nächsten Kriegsspielautomaten. Der heißt "Skyraider" (sinngemäß: Himmelsräuber) (1) und verwandelt den Spieler für Minutenfrist in einen Bomberpiloten. Während auf dem Bildschirm eine Landschaft vorüberrast, versuche ich durch Betätigung eines entsprechenden Hebels vorgegebene Ziele zu bombardieren: Eine Öl-Raffinerie, einen Flugplatz, eine Stadt. Für jeden Treffer speichert die Maschine Pluspunkte..... So einfach ist das also. Und so verführerisch. Der Krieg im Spielsalon. Ein paar Hebel, ein paar Knöpfe, ein paar Punkte. Und plötzlich kein Gefühl mehr dafür, was da eigentlich simuliert wird: Gewalt! Wer denkt schon, wenn er am Hebel des Kriegsautomaten sitzt, an die Opfer von realen Bombenangriffen? Das Grauen, auf

(1) Die richtige Übersetzung wäre wohl eher: "Gerät oder Person, das (die) in den Wolken einen feindlichen Überfall (engl. raid) veranstaltet."
Von Räuber jedoch kann keine Rede sein.

ein unterhaltsames Spiel reduziert, wird nicht mehr als solches wahrgenommen. Gewaltbilder werden - unbewußt - übernommen und verinnerlicht. Abstumpfung muß zwangsläufig die Folge sein.....

Es gibt Psychologen, die im Hinblick auf die Kriegsspielautomaten vom "Abbau der Aggression" sprechen. Ich kann das nicht glauben. Sondern fürchte, daß mit derartigen Argumenten nur der Verkauf dieser Geräte gefördert werden soll. Denn mit den elektronisch gesteuerten Schreckens-Visionen wird sehr viel Geld verdient. An wem? Ein Blick in den Spielsalon genügt: Es sind überwiegend die Angehörigen von Randgruppen, die hier ihre Zeit, ihr Geld und ihre Kreativität verschleudern. Arbeitslose, Ausländer, sozial Schwache. Die krampfhaften Bemühungen, im Spielsalon Enttäuschungen zu überwinden, sind untaugliche Versuche an untauglichen Objekten.

Ein Junge fährt im Rollstuhl an mir vorüber. Augenblicke später hat er eine Panzerfaust in der Hand und schießt an einem Automaten namens "Cross Fire" (zu deutsch: Trommelfeuer) Panzer und Jeeps ab (1). Hin und wieder trifft der Junge auch einen Krankenwagen, der neben den Kriegsfahrzeugen über den Bildschirm huscht. Weil das aber gegen die Genfer Konvention verstößt, wird ein solcher Treffer mit Punktabzug bestraft. So streng sind hier die Bräuche."

Soweit nur der Auszug aus dem Beitrag von Herrn Bruno Schrep. Ob dieser Artikel nun Beobachtungen, die von dem Verfasser anlässlich eines Besuches einer Spielhalle gemacht wurden, wiedergibt oder aber ob es sich dabei um die Wiedergabe einer Volksmeinung über Kriegsspielautomaten handelt, wird unten nachgewiesen.

(1) Bereits im Vorgriff auf eine Bewertung des Beitrages sei hier schon darauf hingewiesen, daß die Benutzung des Automaten CROSS FIRE für einen Rollstuhlfahrer technisch unmöglich ist.

An dieser Stelle jedoch sei bereits darauf hingewiesen, daß die Erkenntnisse des Verfassers jenes Zeitungsbeitrages sich nicht mit denen aus der vorliegenden Untersuchung decken.

d) Es erschien wissenswert festzustellen, wie die Öffentlichkeit sich zu Spielhallen und Kriegsspielautomaten stellt. Nicht zuletzt wegen des im vorausgegangenen Abschnitt zitierten Zeitungsartikels, Anhand eines Fragebogens sollte festgestellt werden, inwieweit in der Öffentlichkeit Kriegsspielautomaten für gefährlich gehalten werden, ob ein Verbot dieser Automaten auszusprechen sei, aber auch, ob diese Geräte überhaupt bekannt seien. Schließlich wurde erfragt, ob eine Spielhalle in den Augen der Befragten als Spielhölle anzusehen sei.

Fragebogen I richtete sich nicht an die Spieler. Die Beurteilung der Spieler hingegen wie auch eines eventuellen Verbotes von Kriegsspielautomaten sollte erfaßt werden. Bewußt wurde dabei die Definition des Referentenentwurfes zur Beschreibung der in Rede stehenden Spielautomaten gewählt. Einmal, weil im Falle des Inkrafttretens solcher Novelle auch dieser Text verwendet würde, der Leser des Gesetzes also bei dessen Beurteilung auf diese Definition angewiesen wäre. Dann aber auch deswegen, da vermieden werden sollte, die Befragten zu beeinflussen. Wissenswert erschien ferner, ob den Befragten überhaupt der Gegenstand des Verbotes bekannt sei. Es wurden die Fragen 8. - 10. deswegen eingefügt. Die Fragen 5. - 7. wurden bei der Bewertung der Fragebögen nicht berücksichtigt, sie sollten die Fragen nach Befürwortung eines Verbotes der Kriegsspielautomaten und nach der Bekanntheit der Automaten voneinander trennen. Die Fragen zur Person sollten den Status der Befragten wiedergeben.

FRAGEBOGEN I

1.) Es ist eine Änderung des Jugendschutzgesetzes geplant. Danach soll es Jugendlichen nicht gestattet werden, an Unterhaltungsspielen teilzunehmen "mit denen Grausamkeit oder kriegerische Handlungen dargestellt oder nachgeahmt oder bei denen technische Vorrichtungen benutzt werden, mit denen Feuerstöße nachgeahmt werden." Gemeint sind damit insbesondere Automatenspiele.	ANTWORT
--	----------------

TEILEN SIE DIESE AUFFASSUNG?	JA	NEIN
------------------------------	----	------

2.) WUSSTEN SIE, DAß SOLCHE AUTOMATEN FÜR GEFÄHRLICH GEHALTEN WERDEN?	JA	NEIN
--	----	------

3.) WOHER WISSEN SIE DAS?	
---------------------------	-------

4.) WAS HALTEN SIE AN DIESEN AUTOMATEN FÜR GEFÄHRLICH?

.....

.....

5.) HABEN SIE SCHON EINMAL VON DER GEFÄHRLICHKEIT BESTIMMTER FERNSEHSENDUNGEN GEHÖRT?	JA	NEIN
--	----	------

6.) WELCHE FERNSEHSENDUNGEN SIND IHRER MEINUNG NACH GEFÄHRLICH?

.....

.....

7.) WAS HALTEN SIE AN DIESEN SENDUNGEN FÜR GEFÄHRLICH?

.....

.....

8.) KENNEN SIE KRIEGSSPIELAUTOMATEN?	JA	NEIN
--------------------------------------	----	------

9.) HABEN SIE SCHON EINMAL EINEN KRIEGSSPIELAUTOMATEN GESEHEN? WO	JA	NEIN
--	----	------

10.) HABEN SIE SCHON AN EINEM SOLCHEN AUTOMATEN GESPIELT?	JA	NEIN
---	----	------

11.) WÜRDEN SIE AUCH EINE SPIELHALLE SPONTAN ALS SPIELHÖLLE BEZEICHNEN?	JA	NEIN
--	----	------

Fragen zur Person:

Alter:	Geschlecht:	Familienstand:	Kinder:	Beruf:
Soldat:				

Es stellte sich heraus, daß man sich mehrheitlich für ein Verbot der Kriegsspielautomaten aussprach, weil man in diesen Geräten eine Gefahr sah. Der Mehrzahl der Befragten war bekannt, daß in der Öffentlichkeit über die Gefahren der Kriegsspielautomaten diskutiert wird, wobei die Befragten davon im Wesentlichen aus den Medien (Presse, Rundfunk, Fernsehen) erfahren hatten. Gerade der Hinweis auf die Presse scheint dabei besonders beachtenswert zu sein. Die Befragung wurde in Mainz durchgeführt, der zitierte Zeitungsartikel erschien ebenfalls in Mainz. Eine persönliche Vermutung, Kriegsspielautomaten seien gefährlich, könnte sehr gut durch den besagten Zeitungsbeitrag genährt worden oder entstanden sein. Die Auswertung der Befragung ergab dann auch, daß die überwiegende Mehrheit der Befragten die Gefahren der Kriegsspielautomaten darin sah, daß durch das Spiel an derlei Geräten die Aggressivität gefördert werde oder aber ein schlechter Einfluß durch die Kriegsspielautomaten ausgeübt werde.

Die einzelnen Bewertungen wichen zwar geringfügig voneinander ab, beschrieben aber das Kriegsspiel am Automaten als negativ und charakterprägend - freilich in eine unerwünschte Richtung.

28 der Befragten waren der Ansicht, Kriegsspielautomaten seien gefährlich. Diese Automaten seien daher zu verbieten wegen:

	gesamt	davon weiblich/ männlich	
1.) Förderung von AGGRESSIONEN	8	5	3
2.) schlechten EINFLUSSES	7	4	3
3.) NACHAHMUNGSGEFAHR	3	3	0
4.) VERHARMLOSUNG d. KRIEGES	3	1	2
5.) VERROHUNG d. SPIELERS	2	1	1
6.) FÖRDERUNG d. Kriegslust	1	0	1
7.) gegen alle SpielAUTOMAT.	2	1	1
8.) OHNE GRÜNDE	3	1	2
GESAMT	29 +		

+ Die höhere Gesamtzahl der Verbotsgründe ergibt sich daher, daß eine Befragte sowohl die Förderung von Aggressionen als auch die Nachahmungsgefahr als Grund für ein Verbot angab.

Die Personen wurden auch über die eventuelle Gefährlichkeit von Fernsehsendungen befragt, wobei auch dort festzustellen war, daß man sich gegen "verrohende" Fernsehbeiträge aussprach. Da die Aggressivität des Fernsehens jedoch nicht Gegenstand der Untersuchung ist, wird auf diesen Teil der Befragung lediglich der Vollständigkeit halber hingewiesen. Nachdem die Befragten sich - wie erwartet - vehement gegen die Automaten ausgesprochen hatten, sollte festgestellt werden, inwieweit den Befragten die Geräte bekannt seien. Es stellte sich dabei heraus, daß der Mehrheit der Befragten ein Kriegsspielautomat nicht bekannt war. Zwar gaben einige der Personen an, sie hätten ein solches Automatenkriegsspiel schon einmal gesehen, fügten jedoch sogleich hinzu, daß ihnen der Automat damit noch nicht bekannt sei. Gespielt hatten an einem Kriegsspielautomaten bisher nur zwei der Befragten. Diese beiden waren Männer. Frauen hatten bisher noch nie an solchen Automaten gespielt.

Befürwortung des VERBOTES		AUTOMAT BEKANNT	AUTOMAT GESEHEN	AUTOMAT BENUTZT
ja / nein		ja/nein	ja/nein	ja/nein
weibl.	15 / 0	1 / 14	3 / 12	0 / 15
männl.	13 / 2	7 / 8	10 / 5	2 / 13
gesamt	28 / 2	8 / 22	13 / 17	2 / 28

Auf die Frage 11. des Fragebogens, ob die Befragten eine Spielhalle spontan als eine Spielhöhle bezeichnen würden, bejahten diese 22 der Befragten, während

sich 7 nicht entscheiden wollten oder konnten und nur einer eine Spielhalle nicht als Spielhölle bezeichnen würde.

Auffällig ist, daß keine weibliche Person bisher an einem Kriegsspielautomaten gespielt hatte. Auch waren es im Verhältnis zu den Männern nur sehr wenig Frauen, die einen solchen Automaten je gesehen hatten oder denen ein solches Gerät bekannt war. In Bezug auf die Frage nach der Gleichsetzung von Spielhalle und Spielhölle war das Verhältnis der Befürworter einer solchen Gleichsetzung jedoch 1:1.

Es wurden 30 Personen befragt, jeweils 15 Frauen und 15 Männer.

Eine besondere Signifikanz der Antworten im Hinblick auf Beruf oder Alter der Befragten ließ sich nicht feststellen. Die Befragten stammten aus verschiedenen Berufsschichten, wobei jedoch festzustellen war, daß trotz der geringen Anzahl der Befragten ein Abbild der Gesamtberufsstruktur angetroffen wurde. Es antworteten:

Angestellte u. Beamte	11
Arbeiter	7
Akademiker	5
Rentner	3
Studenten	2
Hausfrauen	2

Ebenfalls gegen die Kriesspielautomaten spricht sich der Referentenentwurf des Bundesministers für

Jugend, Familie und Gesundheit im Hinblick auf eine geplante Änderung des Jugendschutzgesetzes von 1957 aus. Während durch den neu zu fassenden § 7 des Jugendschutzgesetzes, abweichend von der bisher noch geltenden Regelung, den Jugendlichen, also den 14 bis 18 jährigen der Zutritt zu Spielhallen gestattet sein soll, ist es geplant, eine Definition von Kriegsspielautomaten in das geänderte Gesetz aufzunehmen, die Betätigung dieser Spiele jedoch den Jugendlichen zu untersagen. Die Definition dieses Entwurfes liegt auch dieser Untersuchung zu Grunde, bezüglich des Wortlautes wird daher auf die Begriffsbestimmung (oben S. 6) verwiesen.

In dem Referentenentwurf wird richtigerweise bei den Begründungen ausgeführt, daß eine Einstufung der Spielhallen als jugendgefährdende Orte praxisfremd und daher auch nicht mehr haltbar sei. Eine Lockerung des bisherigen Verbotes sei daher angebracht. Zur Einfügung der Schießeinrichtungen wird dann weiter ausgeführt, daß deren zunehmende Verbreitung eine Stellungnahme des Gesetzgebers dazu erforderlich mache, dies aber besonders im Hinblick auf die Jugendgefährdung. Diese sei nämlich dann anzunehmen und darin zu sehen, "wenn der Krieg als Spiel verharmlost oder Grausamkeit verniedlicht wird".

Diese Argumentation weist in dieselbe Richtung wie auch die Darstellung in der Presse oder auch die Ansicht eines Teiles der Öffentlichkeit: Die Gefahr der Internalisierung. Auf Grund dieser Gefahr also, so der Referentenentwurf, sei den Jugendlichen unbedingt der Zugang zu den Kriegsspielautomaten zu verwehren.

Im Bereich des Zutrittes zu den Spielhallen ist der Gesetzgeber also offenbar gewillt, dem Umstand Rechnung zu tragen, daß die Spielhalle als Aufenthaltsort nicht gefährlich sei. Es soll das strikte Verbot des

Jugendschutzgesetzes, welches aus dem Jahre 1957 stammt, durch die Änderung einiger Vorschriften novelliert werden.

So war es auch schon in einem Referentenentwurf vom 03. 11. 1975 geplant, demzufolge es nur noch den Kindern verboten sein sollte, an Spielen mit Gewinnmöglichkeit oder anderen Automatenspielen teilzunehmen. Auch das Betreten der Spielhallen sollte danach den KINDERN verboten sein. Jugendliche hingegen sollte danach der Zutritt zu den Spielhallen in Begleitung eines Erziehungsberechtigten wie auch das Spiel an Automaten mit Gewinnmöglichkeit erlaubt sein, das Spiel an Kriegsspielautomaten jedoch sollte verboten werden. Ein Hinweis auf diese Kriegsspielautomaten fand sich in diesem Referentenentwurf erstmalig.

Dieser Gesetzesentwurf scheiterte jedoch 1976.

Ein neuer Referentenentwurf entstand für 1980. Dieser Entwurf unterscheidet sich nur geringfügig von dem vorangegangenen. Weiterhin soll demnach den KINDERN die Anwesenheit in Spielhallen nicht gestattet sein, in denen Spiele mit Gewinnmöglichkeit, bei denen der Gewinn in Geld besteht, oder aber Kriegsspielautomaten betrieben werden können. Zu anderen Spielhallen soll nun auch das Kind Zutritt haben (1). Der Jugendliche hat dem Gesetzesentwurf folgend freien Zutritt zu den Spielhallen, es sei denn, es werden dort Glücksspiele veranstaltet und nicht nur Automaten mit Gewinnmöglichkeit betrieben oder aber es handele sich um Spiele, bei denen Krieg gespielt werde, im speziellen Falle also um Kriegsspielautomaten (2).

(1) Was aber bliebe dann noch an Einrichtungen dieser Art, die von Kindern besucht werden könnten?

(2) § 7 Referentenentwurf 1980

Es ist auf Grund dieser Erkenntnis, von der grundsätzlich zu hoffen bleibt, daß sie tatsächlich Eingang in die geplante Gesetzesneuregelung finden möge, zu erörtern, inwieweit ein Verbot der Kriegsspielautomaten im Sinne der Gesetzesvorschrift angebracht wäre.

f) Weiterhin ließ sich die "DEUTSCHE FRIEDENSGESELLSCHAFT VEREINIGTE KRIEGSDIENSTGEGNER" zu den Kriegsspielautomaten vernehmen. Auf Anfrage wurde mitgeteilt von einer Vertreterin der Gesellschaft, sie habe zwar noch nie einen Kriegsspielautomaten gesehen, ordne ihn jedoch dem Kriegsspielzeug im Allgemeinen zu. Durch eine Definition in einer offiziellen Schrift der Gesellschaft (1) wurde diese Ansicht bestätigt. "Unter Kriegsspielzeug/Kriegsspielen soll im Folgenden verstanden werden..., sowie Spiele mit Bezügen auf Krieg oder kriegerische Gewalt."

(2) Auf Grund dieser Definition gehören auch die hier untersuchten Kriegsspielautomaten, wenngleich auch von der Gesellschaft noch nie gesehen (!), zum Gegenstand der Betrachtungen der Friedensgesellschaft.

Die Kriegsdienstgegner, die wohl für eine gute Sache tätig sein wollen, äußern sich indes wenig fundiert zu dem Problem der Kriegsspiele und Automaten.

Zunächst einmal geht die Gesellschaft davon aus, daß durch das Kriegsspiel ein aggressives Konfliktlösungsverhalten angeboten und eingeübt werde. Nicht etwa der produktiv-kritische Umgang mit der eigenen Aggressivität werde gelernt, wohl aber eine destruktive Tendenz. Der Lerneffekt werde dadurch erzielt, daß die Aggressivität als Mittel angeboten werde, Konflikte zu lösen. Darüberhinaus zeige sich im Spiel der Wert der Aggressivität: Sie ver helfe zum Sieg. Daß jene aggressiven Spiele jedoch nicht immer zum Sieg führen, wird dabei übersehen. Nicht immer gewinnt der Spieler. Auch er kann beim Kriegsspielen der Unterlegene sein, was ebensogut - denkt man die Argumentation der Gesellschaft weiter - dazu führen könnte, daß der Spieler

(1) antimilitarismus information 3/79/Berlin

(2) Alfred Walter in 3/79 Seite III 26 der Publikation

die Sinnlosigkeit des Einsatzes aggressiver Mittel erkennt und er daher davon abläßt. Diese Hypothese auf ihre Verität hin zu untersuchen, wäre reizvoll. Sie ist es bisher noch nicht; die der Kriegsdienstgegner jedoch ebensowenig.

Neben dem Lerneffekt in Bezug auf aggressives Verhalten wird von der Gesellschaft die Gefahr der Ideologisierung gesehen. Der Krieg werde verharmlost. Neben der Faszination der Technik verliere die grausame Wahrheit des Krieges vollends an Bedeutung. Der Spieler sehe nicht mehr, daß er Städte zerstöre, Menschen töte und Landstriche unbewohnbar mache.

Auch sehe der Spieler nicht mehr das Politische des Krieges, es werde im Spiel nicht danach gefragt, warum es Krieg gebe. Auch dies trage zu der unkritischen Gewöhnung an den Krieg bei.

Die Gesellschaft meint, daß sie sich auch mit der Frage auseinander setze, ob das Kriegsspiel aggressiv mache oder aber zum Abbau von Aggressionen beitrage. Die These, das Kriegsspiel helfe, Aggressionen abzubauen, wird nach Meinung der Gesellschaft der Industrie als lediglich merkantile, rechtfertigende Behauptung zugeschrieben. Im Weiteren jedoch stellt die Gesellschaft sich auf den Standpunkt, es sei unerheblich, ob das Kriegsspiel nun aggressiv mache oder nicht. Daß das Kriegsspiel aber aggressiv mache, wird in der diesbezüglichen Schrift (1) dann aber unterstellt, ohne nachgewiesen zu werden.

In einem weiteren Beitrag derselben Publikation (2) setzt sich die Deutsche Friedensgesellschaft auch mit der bisherigen Aggressionsforschung im Hinblick auf Kriegsspiele auseinander, lehnt diese Forschungen jedoch ab mit dem Hinweis, diese seien nicht politisch motiviert. Es ist bedauerlich, daß die Gesellschaft

(1) antimilitarismus information 3/79 Seite III 26

(2) Klaus Landwehr Seite III 45 o.a. Publikation

ausführt: "Die Friedensbewegung kann nicht an irgendwelchen wissenschaftlichen Untersuchungen zum Thema Kriegsspielzeug interessiert sein. Eine Untersuchung des Stils "Kriegsspielzeug - Aggression" hilft ihr wenig ..." (1). Es wäre für jede wissenschaftliche Forschung untragbar, wenn sie politisch betrieben würde, auch nur im Hinblick auf eine politische Richtung. Sie würde sich selbst herabwürdigen und zum Handlanger der Politik oder politischer Strömungen machen lassen. Die Eigenständigkeit, Freiheit und Unabhängigkeit der Wissenschaft wäre verloren und sie würde daher an Glaubwürdigkeit völlig verlieren. Die deutsche Friedensgesellschaft geht also von einem falschen Begriff "Wissenschaft" aus.

g) Weiterhin ist noch auf die Stellungnahme des BDKJ (Bund der katholischen Jugend) hinzuweisen. Auf Anfrage wurde dazu durch die Katholische Jugendzentrale Mainz ein Schreiben in Kopie vom 30.11.1979, gerichtet an den Jugendwohlfahrtsausschuß der Stadt Mainz, übersandt mit folgendem Inhalt:

"... Wir sind mit der "Aktion Jugendschutz" der Meinung, daß "Automaten, die gewalttätige Auseinandersetzungen zwischen einzelnen oder zwischen Völkern als Möglichkeit der Austragung von Konflikten vorführen und dies zum naiven Spiel verharmlosen, geeignet sind, bei Kindern und Jugendlichen Neigungen zu fördern, die den Gegner zum Feind abstempeln und seine physische Vernichtung gerechtfertigt erscheinen lassen." Wir bitten Sie zu überprüfen, inwieweit solche Automaten, insbesondere an für jeden zugänglichen Plätzen, nicht mehr aufgestellt werden dürfen."

Die Stadt wurde auf diese Anfrage hin tätig und veranlaßte

- die Weitergabe der Angelegenheit an den Landtag mit der Bitte, eine gesetzliche Norm zu schaffen, durch die die Aufstellung der Automaten verboten werden könnte,

- die Änderung der Marktordnung mit dem Ziel des Aufstellungsverbotes von Kriegsspielautomaten auf Messen und Jahrmärkten.

Die angesprochenen Initiativen waren bis zum Frühjahr 1980 erfolglos: Die Automaten waren weiterhin an allgemein zugänglichen Plätzen anzutreffen.

Auf Befragen, was die Stadt zu jenen Initiativen veranlaßt hätte, äußerte sich ein zuständiger Sachbearbeiter, daß es doch "klar" sei, daß solche Kriegsspielautomaten aggressiv machen und Kinder und Jugendliche zum Töten anregen würden.

Das Ministerium habe im Übrigen auf den Hinweis der Stadt bezüglich der Aufstellung der Kriegsspielautomaten zugesichert, sich bei einer Stellungnahme zu dem Referentenentwurf bezüglich der Änderung des Jugendschutzgesetzes im Sinne der Stadt Mainz auszusprechen, die Befürwortung eines Verbotes also auszusprechen.

Nach eigener Angabe eben jenes Sachbearbeiters stützte die Stadt ihre Initiativen auf "umfangreiches Schrifttum über Kriegsspielautomaten". Es stellte sich aber bei den Nachforschungen heraus, daß der Stadt für ihre Meinungsbildung lediglich eine Schrift der PAX CHRISTI BEWEGUNG vorlag, die nachfolgend vorgestellt werden wird.

Die Katholische Jugendzentrale war jedoch nicht bereit, auf Anfrage Auskunft über die ihrer Bewertung zugrunde liegenden Motivationen und Erkenntnisse Auskunft zu geben.

h) Vornehmlich zu Kriegsspielzeug in Kinderhand äußerte sich in der Schrift 21 (= 2/78) die PAX CHRISTI BEWEGUNG, die sich selbst als "internationale katholische Friedensbewegung" bezeichnet. Wenngleich diese Ausführungen sich nicht auf die hier untersuchten Kriegsspielautomaten beziehen, so wird die Meinung der PAX CHRISTI BEWEGUNG schon allein deshalb vorgestellt, weil sie in Bezug auf die Ansichten über Kriegsspielautomaten als meinungsbildend anzusehen ist, wie oben gezeigt wurde.

PAX CHRISTI äußerte sich unter Berufung auf Papst Paul VI. dahingehend, daß Waffen Aggressivität entwickeln würden und nicht etwa das Kriegsspielzeug nützlich sei, da es die Aggressivität in eine harmlose Richtung zu lenken geeignet sei. Einen Nachweis jedoch darüber, wie das Kriegsspielzeug sich auf das Bewußtsein des Spielers auswirke, einen entsprechenden Hinweis also auf diesbezügliche wissenschaftliche Untersuchungen, bleibt PAX CHRISTI schuldig (1), wohl deswegen, weil entsprechende Untersuchungen PAX CHRISTI nicht bekannt waren (2) und auch nicht sein konnten. Das Kriegsspiel lehre, Konflikte mit Machtkampf und Gewalt zu lösen, ohne auf die Folgen des Handelns bei anderen zu achten. Durch Kriegsspiele übe der Spieler ein Konfliktlösungsverhalten ein, bei dem er erkenne, daß Rücksichtslosigkeit belohnt werde, die Gewalt ein legitimes Mittel sei. Für die Behauptung werden mehrfach anschauliche Beispiele von Kindern angeführt, bei denen beschrieben wird, wie ein Kind dem anderen mitteilt, es sei nun erschossen worden - "Peng!" (2).

(1) Heft Nr. 21 der PAX CHRISTI, Seite 4

(2) Gribbin, in The New Scientist: 1. November 1979

Die Bewegung erkennt richtig, daß Frustration Aggression erzeugen kann und führt dann die kindliche Aggressivität im Spiel auf mangelhafte Betreuung durch die Eltern wie auch das schlechte aggressive Vorbild durch die Erwachsenen sowie die Medien zurück. Davon, daß das Kriegsspielzeug es sei, was die Aggressivität der Kinder ausmache, ist nunmehr nicht die Rede (1). Nach diesen Ausführungen ist es also nicht das Kriegsspiel, das aggressiv macht, sondern die Aggressivität hat andere Ursachen. Daß in diesem Zusammenhang das Kriegsspielzeug diese nun einmal existente Aggressivität abbauen könnte, wird von der PAX CHRISTI von vorne herein abgelehnt und nicht einmal der Erwägung für wert gehalten.

Zusammenfassend kann man festhalten, daß PAX CHRISTI der Meinung ist und behauptet, Krieg zu spielen, erhöhe die Aggressivität des Spielers, trage desweiteren dazu bei, Gewaltanwendung als Konfliktlösungsmöglichkeit zu erlernen.

i.) Sowohl von der DEUTSCHEN FRIEDENSGESELLSCHAFT als auch von PAX CHRISTI werden die Kriegsspielzeuge der Kinder und die hier zur Diskussion stehenden Kriegsspielautomaten als gleichwertig angesehen. Es wird kein Unterschied gemacht zwischen dem Kriegsspielzeug, bei dem es dem Kind überlassen bleibt, wie es damit umgehen und spielen möchte und dem Kriegsspielautomaten, bei dem der Spielverlauf durch die Maschine vorgegeben ist und die keine Abweichungen zuläßt. Als Kriegsspielzeug stehen naturgetreue Nachbildungen von Kriegsgerät zur Verfügung, während die Kriegsspielautomaten nur sehr schemenhaft, wenn auch grundsätzlich erkennbar, darstellen, welche Zielobjekte bekämpft werden müssen. Das Spiel am Kriegsspielautomaten ist in

(1) Heft Nr. 21 der PAX CHRISTI, SEITE 10

sich durch den vorgegebenen Spielinhalt monoton und ist auf Geschwindigkeit und Reaktionsvermögen ausgerichtet.

Eine Gleichsetzung von Kriegsspielzeug und Kriegsspielautomaten ist daher schon wegen der dargestellten unterschiedlichen Spielmöglichkeiten nicht möglich und zulässig.

Hinzu kommt die Spielmotivation. Wenn ein Kind sich mit Kriegsspielzeug beschäftigt, dann tut es das deswegen, weil es im Spiel das nachvollziehen will, was es als Realität in der Welt der Erwachsenen kennen gelernt hat. Ein Kind spielt Arzt oder Kaufmann oder Lokomotivführer, weil es gesehen hat, daß es so etwas gibt und es seiner kindlichen Natur entsprechend nachahmen möchte, wie es auch das Verhalten der Eltern, die Redewendungen der Erwachsenen wie auch beispielsweise deren Art sich zu kleiden, im Spiel nachvollzieht. Das Kind kopiert dabei nur, ohne das, was es kopiert, zu bewerten. Eine Bewertung der den Spielen zugrunde liegenden realen Vorlagen findet noch nicht statt. Diese Entwicklungsstufe des Kindes dauert etwa bis zum 10. Lebensjahr an (1).

Es ist hiermit bereits auf das Alter derer hingewiesen, die sich mit Kriegsspielzeug einerseits, den Kriegsspielautomaten andererseits befassen. Es ist dies auch ein Umstand, der bei der Gleichsetzung von Kriegsspielzeug und Kriegsspielautomaten berücksichtigt werden muß, häufig jedoch unbeachtet bleibt. Soweit sich feststellen läßt, sprechen die Gegner des Kriegsspielzeuges in ihren Abhandlungen von Kindern und zwar nicht von jenen, die im juristischen Sinne als Kinder anzusehen sind (bis 14 Jahre), sondern gemeint sind in der Regel Kleinkinder oder auch noch die Kinder bis zum 10. Lebensjahr. Die Benutzer der Kriegsspielautomaten sind jedoch - soweit es sich dabei um sehr junge Spie-

(1) Rempelin, Die seelische Entwicklung des Menschen im Kindes- und Jugendalter, Basel 1965, Seiten 286 und 337

ler handelt - regelmäßig älter als 13 Jahre. Die Ursache dafür liegt aber nicht nur in den gesetzlichen Altersbeschränkungen bezüglich des Zuganges zu diesen Spielautomaten, sondern auch in dem erst im späteren Kindesalter auftretenden Bedürfnis, diese Automaten zu bespielen, was auch auf die für Kinder gerade in diesem Alter reizvolle Kompliziertheit der Automaten zurückzuführen ist. Es besteht also eine Anzahl von Unterschieden zwischen Kinderkriegsspielzeug und Kriegsspielautomaten sowohl im Hinblick auf das Spielobjekt selbst als auch im Hinblick auf die jeweiligen Benutzer. Dieser Unterschied muß indes gesehen werden, bevor man davon ausgehen kann, bei derlei sei gleichwertig in Bezug auf die eventuelle Gefährlichkeit. So wie die Tatsache, wenn ein Kind Alkohol trinkt, sei es auch in geringer Menge, größte Empörung hervorruft, dasselbe Verhalten beim Erwachsenen jedoch als allgemein übliches Verhalten nicht mehr verurteilt wird, jene völlig gleiche Verhaltensweise beim Kind und beim Erwachsenen also unterschiedlich gesehen und bewertet wird, so sind auch das Kriegsspiel des Kindes und das des Jugendlichen und des Erwachsenen am Kriegsspielautomaten unterschiedlich zu sehen und zu bewerten.

Die Befürchtungen der Gegner des kindlichen Kriegsspiels mögen vielleicht begründet und zutreffend sein - der Beweis steht bisher noch aus - sie eignen sich jedoch nicht dafür, daß sie als Argumente gegen Kriegsspielautomaten Verwendung finden. Es ist nun einmal nicht möglich, Ungleiches gleich zu bewerten.

Es ist nicht Gegenstand dieser Untersuchung, zu der Gefährlichkeit der Kinderkriegsspiele Stellung zu beziehen. Es war jedoch erforderlich, auf diese Diskussion einzugehen, da sie im Rahmen der Überlegungen über

die Kriegsspielautomaten Bedeutung hat, wenn diese Notwendigkeit sich auch nur daraus ergab aufzuzeigen, daß jenes Kriegsspielzeug der Kinder nicht den Kriegsspielautomaten entspricht.

k) Es ist hier die Stelle, die bisher aufgeführten Ansichten über die Kriegsspielautomaten wertend zusammenzufassen. Die bewertenden Stellungnahmen in der Presse (1), der Öffentlichkeit, der Deutschen Friedensgesellschaft und der Katholischen Jugendzentrale in Mainz wie aber auch der Stadt Mainz und dem Reformentwurf des Jugendschutzgesetzes fehlen offenbar die wissenschaftliche Grundlage. Über die Wirkung von Kriegsspielautomaten werden Behauptungen aufgestellt, die durchaus plausibel erscheinen. Bei den Ausführungen handelt es sich jedoch um mögliche Hypothesen, die noch des Beweises bedürfen. Es fällt auch ein weiteres auf: Es wird gegen die Kriegsspielautomaten Stellung bezogen, ohne die Geräte zu kennen. Man gibt sich den Anschein, als Wissender über eine Sache zu urteilen, ohne wirklich Wissender zu sein. "Man" spricht sich gegen die Automaten aus, "man" folgt einer öffentlichen Meinung und setzt statt der Tatsachen Feststellungen wie "das ist doch klar, daß ...". Vielleicht ist die Vielzahl derer, die sich äußern und die Kriegsspielautomaten ablehnen, die Ursache dafür, daß "man" sich der allgemeinen Meinung anschließt, ohne sich die Frage vorzulegen, ob diese Automaten denn wirklich so sind, wie man es offenbar gerne hätte, daß sie seien. Es hat sich eine Meinung gebildet, die, so ungeprüft wie sie bisher noch ist, das Bewußtsein bildet. Die öffentliche Meinung steht daher offenbar auf dem Standpunkt, Kriegsspielautomaten - wie Spielautomaten und Spielhallen überhaupt - haben schlecht

(1) Vgl. oben Schrep in "Mainzer Allgemeine Zeitung" vom 118. April 1979

zu sein, also sind sie auch schlecht. Es wird hier doch ganz offensichtlich ein unzulässiger Schluß gezogen: Viele Leute sagen, die Kriegsspielautomaten seien schädlich, dann müssen sie ja wohl auch schädlich sein, also bin auch ich der Ansicht, sie seien schädlich! Sind sie aber wirklich gefährlich?

Ein Wandel in Richtung auf eine Offenheit den Spielautomaten gegenüber ist dringend erforderlich, wird aber durch das einmal gesetzte Vorurteil unverhältnismäßig erschwert. In Bezug auf die von Benesch untersuchten Flipperautomaten scheint sich dieser Wandel zu vollziehen. Einerseits würde man wohl noch mit einem Ansturm gegen die Aufstellung eines solchen Automaten in einem Landratsamt rechnen müssen (1), andererseits stellt sich die Bereitschaft zur Aufstellung solcher Geräte als therapeutische Maßnahme ein (2).

Ein Drittes ist auch noch an der öffentlichen Stellungnahme gegen Kriegsspielautomaten bemerkenswert. Hätte man doch vielleicht als Begründung für die negative Beurteilung der Kriegsspielautomaten das Aufgreifen der politischen Argumentation, der Automat verharmlose das Kriegsgeschehen, erwartet, so stellte sich heraus, daß auf die soziologisch-psychologische Bewertung mehr Gewicht gelegt wurde. Meistenteils findet sich die Ansicht, der Kriegsspielautomat fördere die Aggression. Diese Bewertung ist indes nicht verwunderlich, zeigte sich doch, daß von den vorgestellten Gruppen und Personen auf gerade diese Wirkung der Kriegsspielautomaten die Betonung gelegt wurde. Diese Betonung wird aber auch mit der entsprechenden Diskussion über die Aggression, die durch das Fernsehen gelehrt wird, in Verbindung zu setzen sein. Die

(1) Benesch, Spiel als therapeutische Alternative, 1980, Seite 9
(2) ders. Seite 90

Behauptung ist die gleiche. Auf der einen Seite fördere das Anschauen aggressiver Fernsehsendungen - was immer darunter verstanden werden soll - die Aggressivität, auf der anderen Seite seien es die Kriegsspielautomaten.

7. GEWÜNSCHTE ODER GEDULDETE AGGRESSION

Bei der öffentlichen Diskussion über die Kriegsspielautomaten wird offenbar vergessen, daß jene Automaten in ihren Grundzügen durchaus vergleichbare Vorläufer haben, die zum Teil auch noch neben den Kriegsspielautomaten bestehen, aber auch darüberhinaus vergleichbare "Aggressionsschulen" bestehen, die erwünscht sind.

a) Zunächst sind in diesem Zusammenhang jene Unterhaltungsspiele zu nennen, die ohne je irgendeine Kritik erfahren zu haben, bestanden und auch noch bestehen. Nach der eingangs angegebenen Definition sollen die Spielautomaten verboten werden, mit denen Schüsse simuliert werden. Wie aber verhält es sich mit solchen Unterhaltungsveranstaltungen, bei denen nicht der Schuß simuliert sondern tatsächlich abgegeben wird? Seit langem schon können Schießsportvereine bestehen. Es wird dort um die Wette geschossen und so der Schützenkönig gekürt. Benutzt werden zum Austragen einer solchen Meisterschaft echte Schusswaffen. Auch Kinder und Jugendliche haben Zugang zu den Vereinen. Es soll hier sogleich dem möglichen Einwand entgegengetreten werden, dort schieße man nur aus sportlichen Gründen, eine Konfliktlösung durch Aggression solle und werde auch gar nicht vermittelt, sei bei den Spielautomaten jedoch zu befürchten. Der Brauch der Schützenvereine ist mit den Kriegsspielautomaten vergleichbar. Hier wie da wird geschossen, wobei im Rah-

men des Automaten-spieles die Schüsse nur nachgeahmt werden. Die Überlegung aber, ob nicht auch bei den Kriegsspielautomaten nur aus sportlichem Ehrgeiz heraus "geschossen" werde, wurde bisher noch nicht geäußert.

Ähnlich verhält es sich auch mit den der Allgemeinheit zugänglichen Schießbuden auf Messen und Jahrmärkten. Jedermann kann sich einer Schußwaffe bedienen und dabei seine Schüsse nicht nur auf die bekannten Tonröhrchen sondern auch auf Tiere und Menschen abgeben, wobei sich kleine Modelle als Ziele darstellen. Wenn vielleicht bei den Schießsportvereinen noch eine Auswahl getroffen wird, wer Mitglied des Vereines wird, so kann und wird an den Schießbuden keine Auswahl getroffen. Es fiel dann auch im Rahmen der Beobachtungen auf dem Jahrmarkt auf, daß es ganz besonders Kinder und Jugendliche waren, die sich an der Schießbude betätigten.

Bekannt sein dürften darüber hinaus auch jene Arten von Wurfbuden, bei denen mit Lederbällen nach in der Bude aufgestellten Nachahmungen von Menschenköpfen geworfen wird, sodaß diese abgeworfen werden können. Hier wird zwar nicht mit echten Waffen geschossen, unverkennbar jedoch versucht, Menschen abzutreffen. Bisweilen findet man dieses Spiel auch in der Variante, daß statt der anonymen Köpfe Darstellungen von allgemein oder in bestimmten Kreisen bekannten Persönlichkeiten oder Personen gezeigt werden, die es abzutreffen gilt. Dieses Spiel gibt es auch in der Form, daß beispielsweise in Schulen den Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit gegeben wird, das Abbild des Lehrers abzutreffen. Bei diesem Spiel ist die Identifikation des Spielers mit tatsächlichen Gegebenheiten sogar erwünscht und als Sinn des Spieles anzusehen. Begründet wird dieses Spiel dann auch damit, es solle dazu dienen, eventuell vorhandene Aggressionen gegen die dargestellten Personen abzubauen.

Schließlich wären noch die Pfeilwurfbuden, die ebenfalls auf Jahrmärkten sehr verbreitet sind, zu nennen. Bei diesem Spiel soll versucht werden, mit Wurfpfeilen Luftballons zu treffen.

Allen vorgenannten Beispielen ist mit den Kriegsspielautomaten gemeinsam, daß "Schüsse" gleich welcher Art auf Personen oder Sachen abgegeben werden. Ein Bezug zu kriegerischen Handlungen wird zwar im Rahmen dieser Spiele nicht hergestellt, sie zeigen aber, daß es offenbar ein menschliches Bedürfnis ist, irgendwelche Ziele abschießen oder abtreffen zu wollen. Im Zusammenhang und Vergleich zu den Kriegsspielautomaten besteht daher durchaus die Möglichkeit, daß in den Kriegsspielautomaten lediglich eine technische Ausreifung jener tradierten Spiele zu sehen ist, die einem ubiquitären Bedürfnis nachkommt und dieses befriedigen möchte. Es ist also zu diskutieren, ob die Kriegsspielautomaten darüberhinaus die Steigerung der Aggressionsbereitschaft fördern wollen und ob sie dazu überhaupt geeignet sind.

a) Bereits im Alter von 16 Jahren kann ein junger Mensch Aufnahme bei der Bereitschafts- oder Kriminalpolizei finden. Zur Ausbildung des jungen Menschen gehört dabei auch die Übung mit der Schußwaffe, die der Polizist in Ausübung seines Berufes ständig mit sich führt oder führen kann. Im Rahmen der Ausbildung wird den Auszubildenden der Umgang mit der Schußwaffe gelehrt. Es wird dabei dieser Umgang freilich nicht mit Attrappen geübt, sondern mit echten Handfeuerwaffen. Es soll hier nun nicht der viel diskutierte "Todeschuß" betrachtet werden. Allein schon der Umgang mit der Schußwaffe im Hinblick auf den körperverletzenden Einsatz gegen Menschen oder gegen Sachen muß geübt und im Ernstfall auch ausgeführt werden. Darauf muß daher

auch zwangsläufig das Training ausgerichtet werden. Der Einsatz der Schußwaffe bedarf zwangsläufig einer gewissen Aggressionsbereitschaft, die neben dem technischen Umgang mit der Waffe in den Polizeischulen gelehrt wird und gelehrt werden muß. Ob die Aggression durch derlei dienstliche Übungen gefördert wird, den Polizisten also aggressiv macht, ist dabei bisher noch nicht Gegenstand öffentlicher Untersuchungen oder Fragestellungen gewesen. Wenn aber schon der Umgang mit den schußsimulierenden Kriegsspielautomaten mögliche Schäden und Gefahren in sich birgt, wie sehr könnte doch dann auch der Schuß aus der echten Waffe, der gerade mit der Intention, gegen einen Menschen letztendlich abgegeben zu werden müssen, geübt wird, solche Gefahren in sich bergen. Man mag dem entgegen halten wollen, als Polizeischüler werde man erst nach eingehender auch psychologischer Prüfung angenommen. Zweifellos wird versucht, vor einer jeden Einstellung in den Polizeidienst eine Charakteranalyse des Probanden zu erstellen, eine Gewähr jedoch dafür, daß der Polizist durch die Waffe nicht aggressiv werden könne, ist damit nicht gegeben unter der Voraussetzung, daß der Waffenumgang überhaupt aggressiv zu machen geeignet ist.

b) Es wurde bisher gezeigt, daß es Schießspiele gibt, bei denen der Schuß elektronisch simuliert wird, diese Spiele jedoch verboten werden sollen, Unterhaltungsveranstaltungen, bei denen echte Waffen gehandhabt werden, indes nicht dem Verbot unterworfen werden sollen. Über die Möglichkeit der Identifikation sowie der Zunahme an Aggressivität wurde bisher ausgeführt, daß eine Identifikation des Spielers mit dem Spielgeschehen bisweilen durchaus erwünscht und Sinn des Spieles sei, die Frage der möglichen Aggressionssteigerung wird im Folgenden noch zu diskutieren sein.

Aggressivität und Identifikation mit einem Lebenssachverhalt sind darüberhinaus dort erwünscht, wo der Waffenumgang zum Alltag gehört. Gemeint sind Bundeswehr und Polizei. Der Umgang mit der Waffe gehört dort wesentlich mit zur Art der Berufsausübung und ist insbesondere bei der Bundeswehr als dem Dienst mit der Waffe Inhalt der Tätigkeit.

c) Ein solches psychologisches Prüfverfahren, ist es bei der Einstellung zur Polizei noch üblich, gibt es nicht bei der Einberufung des Wehrpflichtigen zur Bundeswehr. Nach § 1 WPflG (Wehrpflichtgesetz) ist jeder Mann mit 18 Jahren wehrpflichtig und muß, bereits der 17-jährige kann auf Grund eines Antrages, dem gem. § 5 WPflG entsprochen werden soll, seinen Wehrdienst ableisten. Es ist nun einmal Wesen der militärischen Ausbildung zu lernen, mit der Waffe umzugehen, wobei dabei sogar der Todesschuß vorgesehen ist. Das Waffenarsenal ist recht zahlreich, die Waffen sind echt. Geübt wird an verschiedenen Objekten, wie z.B. einem Holzhaufen oder EINER MAUER, hinter denen Brustbilder von Soldaten auftauchen, die es abzuschießen gilt. Bei der Bundeswehr wird nicht Krieg gespielt, es wird Krieg geübt. Die Schüsse werden nicht nachgeahmt, es werden echte Schüsse abgegeben. Konnte man vielleicht im Rahmen der Polizeiausbildung noch mit Gewicht auf die Selektion bei der Einstellung hinweisen, so muß man bei der Bundeswehr sehen, daß grundsätzlich jeder wehrfähige Mann herangezogen werden kann zu dem Dienst mit der Waffe.

d) In Bezug auf die berufsmäßigen Waffenträger bietet sich ferner der Vergleich mit der Personengruppe an, der der Umgang mit den Kriegsspielautomaten verboten werden soll. Dem Reformentwurf zufolge soll dem noch nicht 18-jährigen die Benutzung eben jener Automaten

verboten werden. Hinsichtlich der Bundeswehr wäre es dann der Regelfall, daß der junge Mann bis zu seinem Eintritt in die Armee den Krieg nicht spielen durfte, er ihn jetzt aber üben soll. Das Wehrpflichtgesetz ließe indes noch eine andere Lösung zu, auf die kurz hingewiesen sein soll. Bei der Änderung des Jugendschutzgesetzes, die eine Änderung in Bezug der Benutzung der Kriegsspielautomaten durch Jugendliche nicht vorsähe, wäre es dem jungen Mann durchaus möglich, dieses Verbot dadurch zu umgehen, indem er sich frühzeitig bei der Bundeswehr bewerben würde. Dort dann allerdings müßte er sich nicht mit dem Spiel und der Nachahmung begnügen, es stünde ihm der Weg offen, das in Realität zu betreiben, was ihm im Spiel versagt wäre!

Bei der Bundeswehr ist dieser Waffendienst nun nicht nur eine abstrakte Schießübung. Es bleibt bei einer Armee nicht aus, daß man sich dort auch Gedanken im Hinblick auf einen möglichen Feind macht und darüber, daß es Sinn der Armee ist, einen möglichen Konflikt mit Waffengewalt zu lösen. Werden private Konflikte mit Gewalt gelöst, so ist "man" geneigt, dies als aggressive Verhaltensweise abzulehnen. Bei der Bundeswehr ist diese Art der Konfliktlösung ihr wesentlicher Inhalt. Die Aggressivität ist also notwendig. "Wenn ich aber einer Truppe die Aggressivität ganz abgewöhne, ..., dann kann ich von den Leuten nicht verlangen, daß sie nach Alarmfall plötzlich zu Löwen werden." So äußerte sich Oberstlttn. Uebe, Kommandeur des 162. Jägerbataillons zur Aggressivität in der Bundeswehr (1). Der Umweg, über das Schießen die Aggressivität nicht verkümmern zu lassen, wird also bei der Bundeswehr nicht gegangen. Die im Zivilleben unerwünschte, bei der Polizei in Kauf genommene, wenn

(1) in ZEIT-MAGAZIN Nr. 9 vom 22. Februar 1980 Seite 7

auch dabei nicht ganz abgelehnte, Aggressionbereitschaft gehört bei der Bundeswehr notwendigerweise hinzu. Anders als bei den Polizisten ist dies auch verständlich, da es fast ausschließliches Ziel der Soldatenausbildung ist, kämpfen zu lernen. Ernsthafteste Kämpfe sind jedoch ohne Aggressivität nicht denkbar.

Untersuchungen über die Langzeitwirkungen der Wehrdienstzeit auf den jungen Menschen liegen bisher im Hinblick auf dessen späteres Aggressionsverhalten nicht vor. Es wäre reizvoll in dieser Richtung eine Untersuchung anzustellen.

é) Es bleibt festzuhalten, daß es Spiele gibt wie auch sportliche Veranstaltungen, bei denen Schüsse abgegeben werden, die nicht simuliert, sondern echte Schüsse sind. Diese Spiele haben bisher noch nicht die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit oder des Gesetzgebers erregen können und bleiben daher unbeachtet, obschon auch bei diesen Spielen die Förderung von Aggression möglich wäre. Die gewaltsame Konfliktlösung legen diese Spiele zwar nicht nahe, es wird jedoch geschossen, was, geschieht dies auf elektronischem nachgeahmten Wege, für Jugendliche zu verbieten sein soll. Desweiteren gibt es Spiele, die zwar nicht mit dem Schießen in Zusammenhang stehen, Gewalt jedoch als Konfliktlösung anbieten. Man sieht es als harmlos an, einen Politikerkopf in Holz mit einem Lederball "abzuschießen", harmloser jedenfalls als den Politiker (oder Lehrer oder wen auch immer) tatsächlich körperlich anzugreifen. Die Frage, ob dies eine Verharmlosung sei, wurde in diesem Zusammenhange nie gestellt. Schließlich gibt es noch den nicht mehr spielerischen, sondern ernsthaften Waffenumgang junger Menschen bei Polizei und Armee, bei denen nicht nur auf deutlich zu identifizierende Ziele geschossen wird, sondern auch, zumindest im Bereich der Bundeswehr, eine mit dem

Schießen und der gesamten Tätigkeit einhergehende Aggressivität durchaus erwünscht ist. Die Aggressivität wird dann folglich bei der Bundeswehr, wenn schon nicht gelehrt, so doch zumindest auch nicht unterdrückt, da sie schließlich eine notwendige Komponente für die Kampfbereitschaft ist. Beachtenswert ist in diesem Zusammenhang insbesondere die Durchführung militärischer Manöver, bei denen eine potentielle Kampfhandlung von den Beteiligten "durchgespielt" wird, wobei Waffengebrauch und Schüsse nicht simuliert werden sondern Realität sind.

8. AGGRESSIONSFORSCHUNG UND MASSENMEDIALE GEWALTDARSTELLUNG

Sowohl in der Öffentlichkeit als auch von zuvor genannten Stellen (DEUTSCHE FRIEDENSGESELLSCHAFT? PAX CHRISTI BEWEGUNG) wird die Wirkung der Kriegsspielautomaten mit einer entsprechenden Wirkweise der Massenmedien, namentlich des Fernsehens, verglichen. Es wird diesbezüglich behauptet, die Kriegsspielautomaten würden wie auch Fernsehfilme mit gewaltsamen Inhalten zu einer Steigerung der Aggressivität führen. Im Gegensatz zu der vorgenannten Wirkung von den Kriegsspielautomaten liegen bezüglich der Wirkung aggressiver Fernsehfilme umfangreiche und auch zahlreiche wissenschaftliche Untersuchungen vor. (1)

Da die Fragestellung, ob der Konsum entsprechender Fernsehsendungen aggressiv mache oder aber zu einem Abbau von Aggression führe oder aber wirkungslos sei, die gleiche ist in Bezug auf die Wirkung der Kriegsspielautomaten, soll im Folgenden kurz die Ergebnisse

(1) z.B. die psychologischen Untersuchungen von Berkowitz u.a. (1963) und Bandura (1961/1963) oder die soziologischen Untersuchungen von beispielsweise Himmelweit u.a. (1958). In ZDF Schriftenreihe Heft 8 Seiten 36,48 und 53.

und Aussagen der massenmedialen Aggressionforschung vorgestellt werden, um sie gegebenenfalls mit den Erkenntnissen aus dieser vorliegenden Studie vergleichen zu können.

Vorab jedoch muß noch darauf hingewiesen werden, daß ein wesentlicher Unterschied zwischen dem Konsum - von gewaltdarstellenden - Fernsehsendungen und dem Spiel an den Kriegsspielautomaten besteht. Während es Wesen des Spieles, so also auch des Automaten-spiels, ist, daß der Spieler aktiv werden muß, er also selber handeln muß, ist der Konsum von Filmen ein rein passiver Vorgang. Der Konsument sieht nur zu, er greift nicht in das Geschehen ein, er kann dies auch gar nicht tun. Selbst dann, wenn der Betrachter eines Filmes "aktiv" wird, indem er, ergriffen von den Ereignissen, aufspringt, seinem Beifall verbal Ausdruck verleiht oder ob er Gefühlsausbrüchen verfällt, so ist darin nur eine Reaktion auf die vorgeführten, filmischen Ereignisse zu sehen.

Im Gegensatz dazu betätigt der Automatenspieler sich körperlich und beteiligt sich an dem Spiel, er wird wirklich aktiv. Trotz dieses bedeutsamen Unterschiedes gibt es möglicherweise Gemeinsamkeiten zwischen dem Fernsehen und dem Kriegsspiel am Automaten.

Daß bestimmte Fernsehfilme (oder auch Filme überhaupt) zu einer Steigerung der Aggressionen führen, wird gerne damit belegt, wie häufig es Nachahmungen von Techniken eben jener filmischen Darstellungen in der Realität gegeben hat. Es konnte demgegenüber jedoch festgestellt werden, daß die Nachahmungshäufigkeit sehr gering ist. Beispielsweise waren bei 20 000 Jugendlichen, deren Taten abgeurteilt wurden, lediglich 5 der Taten nachweislich auf entsprechende filmische Darstellungen zurückzuführen, was einen geringen Prozentanteil von nur 0.025% ausmacht. Andererseits steht aber auch fest, daß es Nachahmungen von Bestechungstechniken aus

Kriminalfilmen gegeben hat, wie an den Nachfolgestraftaten zu dem Film "Riffifi" zu sehen war. Nun ist aber nicht die Straftat allein, sei sie nun abgeurteilt worden oder nicht, eine Manifestation von Aggressivität. Zwar beinhaltet jede gewaltkriminelle Tat Aggressivität, aber nicht jede Aggressivität muß in einer entsprechenden Straftat ihren Niederschlag finden, sodaß allein das Abzählen der Folgestraftaten keinen Hinweis auf die Wirkung aggressiver Darstellungen geben kann.

Ebensowenig scheint es sinnvoll, die Anzahl der Delikte in den Filmen zu zählen, um so einen Hinweis für die Gefährlichkeit der Filme geben zu können (1).

Ebensogut könnte man die Menge der Straftaten in der Bibel oder in den Werken Shakespeares aufzählen (2). Diese Zählungen jedoch sind als Grund dafür zu sehen, daß man sich mit der Wirkung von Filmen in Bezug auf die Aggressivität des Betrachters auseinander setzte.

Es ging der Wissenschaft darum, eine Beziehung zwischen der Gewaltdarstellung im Film und der Aggressivität zu finden oder aber nachzuweisen, daß es eine solche nicht gibt.

Folgende Thesen wurden dazu aufgestellt:

Die KATHARSISTHESE. Katharsis kommt aus dem Griechischen und bedeutet soviel wie "Reinigung". Aristoteles sah die Reinigung des Gemütes als eine Wirkung der antiken Tragödie an (3). In jüngerer Zeit wird die katharsisthese auf S. Freud zurückgeführt. Im Zusammenhang mit Gewaltdarstellung in Filmen besagt sie, daß

(1) antimilitarismus information S III-26: 416 Verbrechen im Fernsehen in einer Woche auf den Kanälen des 1. u. 2. Programms wurden gezählt.

(2) Wasem Seite 234

(3) Dr. Heinrich Krefeld in Hellenika, 1968, Seite 57
Knczik in Brutalität aus zweiter Hand, 1978, Seite 47

Mediengewalt für die Zuschauer eine Ersatz- und damit eine Ventilfunktion habe, was dazu führe, daß durch die Teilhabe an dargestellter Aggression auf die eigene Aggression des Zuschauers verzichtet werde. (1).

b) Die HABITUALISIERUNGSTHESE geht von einer Abstumpfung aus. Der mehrfache Konsum von Gewalt in den Medien über einen längeren Zeitraum hinweg führt demnach dazu, daß der Rezipient der Gewalt gegenüber gleichgültig gegenübersteht und daher eine Reaktion auf solche Darstellungen nicht stattfindet. (2)

c) Der INHIBITIONSTHESE folgend löst die Betrachtung aggressiver Darstellungen im Film eine Aggressionsangst aus, aus der heraus der Betrachter gehemmt ist, aggressiv zu (re)agieren (3).

d) Im Gegensatz zu den vorgenannten Thesen steht die STIMULATIONSTHESE, der zufolge die Rezeption von

(1) Kunczik, Seite 48

(2) Die Habitualisierungstheese wurde durch Experimente von Berger (Conditioning through Vivarious Instigation in Psychological Review, 1962, Seiten 405 - 456) wie auch von Lazarus (Psychological Stress and the Coping Process, New York, 1966) begründet und nachgewiesen. Die Autoren zeigten, daß erwachsenen Versuchspersonen, denen Filme vorgeführt wurden, in denen sie andere Menschen leiden sehen mußte, zunächst emotional sehr erregt waren, im Laufe der Versuchsreihe jedoch die Erregung progressiv abnahm.

(3) Die Inhibitionstheese geht im Wesentlichen auf Berkowitz (Aggression, A Social Psychological Analysis, 1962) zurück. 1963 führte Berkowitz Experimente durch, bei denen er die Wirkung von Gewaltdarstellungen auf den Betrachter herausfinden wollte (Effects of Violence and Inhibitions Against Subsequent Aggression, in Journal of Abnormal and Social Psychology 1963 a, Vol. 66, Seite 405 - 412 sowie Film Violence and Subsequent Aggressive Tendencies, in Public Opinion Quarterly, 1963 b Vol. 27, Seiten 217- 229), wobei ihm der Nachweis seiner Theorie gelingen sollte. Die Versuchspersonen wurden zunächst frustriert, dann wurde ihnen eine filmische Gewaltdarstellung präsentiert. Die Autoren fanden heraus, daß die Folge nicht gerechtfertigter Gewaltdarstellung eine gehemmte Aggressivität die Folge war.

Gewaltdarstellungen zur Nachahmung anreizt. (1) Diese Thesen lassen sich in die zwei Gruppen einteilen, wie sie auch von der nicht wissenschaftlichen Öffentlichkeit gesehen werden: Gewaltdarstellungen im Fernsehen führen zur Nachahmung und machen daher aggressiv (Stimulationsthese). Diese Ansicht wird hauptsächlich in der Öffentlichkeit vertreten (2). Die Theorien, die von einem Abbau der Aggressionen sprechen (Katharsis-, Habitualisierungs- und Inhibitionsthese) werden hingegen öffentlich kaum angenommen und vertreten.

Hinzukommen zwei weitere Theorien. Die LERNTHEORIE, die auf Dollard zurückgeht und durch die Versuche von Bandura gestützt wurde. Man kann die Lerntheorie als eine Neubenennung der Stimulationstheorie verstehen, da hier wie da, der Betrachter auf Grund der gesehenen Darstellungen zum aggressiven Verhalten neigt (3). Bereits aus dem Jahre 1911 (4) wird von einem Fall berichtet, bei dem eine Raubmörderin im Gefängnis erklärt habe, sie hätte vor Begehung der Tat sich die erforderliche Kenntnis über die Technik

-
- (1) Die Stimulationsthese geht auf die Arbeiten von Bandura z.B. (What TV Violence Can Do to Your Child, 1963, in Violence and the Mass Media, New York 1968, S 123-130) und Berkowitz zurück. Mit entsprechenden Experimenten (z.B. Transmission of Aggression through Imitation of Aggressive Models in Journal of Abnormal and Social Psychology, 1961b, Vol. 66, Seiten 3-11) konnte nachgewiesen werden, daß Kinder sich nach der Darstellung von Gewalt aggressiver Verhalten als solche Kinder, die keine Gewaltdarstellungen gesehen hatten.
 - (2) Vgl. oben Seite 31 ; Die Befragten bekannten sich zur Stimmulations- und zur Lerntheorie.
 - (3) Bandura, What TV Violence Can Do to Your Child, 1963
 - (4) Hellwig, Schundfilms - Ihr Wesen, ihre Gefahren und ihre Bekämpfung, Halle 1911, Seite 77

von den Kinematographen verschafft. Diese These stützt sich also auf die wenigen Fälle, von denen bekannt wurde, daß ein Film das Muster für die nachfolgende Straftat war, wie auch auf die Erkenntnisse aus der Stimulationstheorie, die an Experimenten gewonnen wurden. Die andere These, FERNSEHGEWALT HAT KEINE WIRKUNG, ist neu im Bereich der bisherigen Überlegungen, aber wohl durchaus eine mögliche Theorie. (1)

Allen Thesen ist gemeinsam, daß sie sich auf umfangreiche wissenschaftliche Arbeiten stützen und auf die Ergebnisse von Laboratoriumsexperimenten und Feldstudien zurückzuführen sind (2). Beachtenswert ist schließlich, daß die Experimente und Feldstudien mit Jugendlichen durchgeführt wurden.

Allé Theorien beruhen im Wesentlichen auf gleichgearteten Versuchs- und Studienkonzeptionen, wobei es dann besonders auffällig ist, daß die Auswertungen der grundsätzlich gleichen Forschungsgrundlagen so recht unterschiedliche Thesen hervorgebracht haben.

Diese unterschiedlichen Ergebnisse führten dann auch zu unterschiedlichen Bewertungen der Forschungen wie auch des Umstandes, inwieweit Fernsehgewalt den Rezipienten beeinflusse.

Kunczik geht davon aus, daß, je sorgfältiger die wissenschaftliche Untersuchung durchgeführt wurde, desto eher man zu der Erkenntnis kam, Fernsehgewalt erhöhe nicht die Aggressionsbereitschaft des Betrachters (3). Davon geht auch Kunczik aus, indem er weiter ausführt, nicht die Gewaltdarstellung sei als gefährlich anzusehen als vielmehr das Umfeld jener Darstellung, durch das Wünsche

(1) Diese Theorie geht auf die vom amerikanischen Fernsehen getragenen Feldstudien von Milgram/Shotland (R.L. Television and antisocial behaviour: field experiments, New York 1975) zurück, bei denen festgestellt werden konnte, daß die Rezipienten von Fernsehgewalt, anders als bei den Experimenten, diese nicht nachahmten.

(2) Vgl. oben Seite 57 Fußnoten 1-3, sowie hier Anm. 1

(3) Kunczik, Brutalität aus zweiter Hand, 1978, Seite 101

bei dem Konsumenten geweckt würde, die er sich zu erfüllen suche. Decken sich dabei die Zielvorstellungen nicht mit den tatsächlich bei dem Betrachter vorhandenen Möglichkeiten, so könne dies zur Aggressivität und gegebenenfalls auch zu kriminellen Handlungsweisen führen.

Auch von Hella Keller und Imme Horn wird festgestellt, daß die bisherigen Untersuchungen nicht genügend aussagekräftig seien und daher auch nicht geeignet, Rückschlüsse darüber zuzulassen, ob die Gewaltdarstellung in den Medien eine erhöhte Aggressionsbereitschaft des Rezipienten zur Folge habe. Die Verfasser weisen jedoch darauf hin, daß ein Ansatzpunkt für eine qualifizierte Aussage möglicherweise darin zu sehen sei, daß die Fernsehgewalt die Fähigkeit habe, den ohnehin schon "Gewalttätigen" in dessen Vorstellung zu bestärken (1). Durch massenmediale Gewaltdarstellung wird die Aggressivität also nicht geweckt, eine vorhandene Aggressionsbereitschaft wohl aber bestärkt.

Dieser Ansicht ist auch Kaiser (2), indem er ausführt, daß man auf Grund der bisherigen Forschungsergebnisse davon ausgehen könne, daß die Gewaltdarstellung in den Massenmedien nicht unbedenklich sei. Man könne annehmen, daß die Darstellung von Gewalt in Massenmedien zu delinquentem Verhalten beitrage, dabei aber die Gewaltdarstellung nicht als Hauptfaktor anzusehen sei. Es müßten vielmehr bestimmte Voraussetzungen bei dem Betrachter vorliegen. Besonders jüngere Kinder seien gefährdet, die entsprechenden Verhaltensmuster zu übernehmen, sie würden in den dargestellten aggressiven Verhaltensweisen Modelle für ihr eigenes Verhalten sehen. Schließlich geht Kaiser davon aus, daß eine Nachahmung besonders dann eher auftrete, wenn die dargestellte Gewalt als gerechtfertigt erscheine, wie auch dann, wenn das Objekt der realen Gewaltanwendung eine Ähnlichkeit mit dem im Film gezeigten besitze.

(1) In ZDF Schriftenreihe, 8, Seite 66/67

(2) Kaiser, Kriminologie, 1979, Seite 250/251

Insgesamt also werden die bisherigen Forschungsergebnisse über die Wirkweise der Gewaltdarstellung im Fernsehen nicht vorbehaltlos anerkannt. Gleichwohl werden daraus Schlüsse gezogen, wie Gewaltdarstellungen sich nun auswirken würden, einerseits von der Wissenschaft, wie auch andererseits von der Öffentlichkeit.

Nicht alle der beschriebenen Thesen können auch gültig für die Untersuchung über die Wirkung der Kriegsspielautomaten auf die Spieler sein. Der lerntheoretische Ansatz kommt nicht in Betracht, da der Kriegsspielautomat keine konkreten "Vorschläge" macht, wie man eine Schlacht zu führen habe. Ebensowenig kann die Stimulationsthese Gültigkeit in Bezug auf die Kriegsspielautomaten besitzen, da eine Nachahmung deswegen nicht möglich ist, weil der normale Bürger, der hier als Spieler auftritt nicht die Möglichkeit hat, einen Krieg zu beginnen oder zu führen.

Im Gegensatz dazu können sich sowohl die Katharsisthese wie auch die Inhibitionsthese als auch die Habitualisierungsthese als Erklärung für die Wirkung der Kriegsspielautomaten erweisen, wobei dies jedoch im Rahmen der vorliegenden Untersuchung in Bezug auf die letztgenannte Habitualisierungsthese nicht nachzuweisen sein wird, da die Wirkung über einen längeren Zeitraum nicht untersucht wurde. Die These, die besagt, daß eine Gewaltdarstellung ohne Wirkung auf den Rezipienten bleibe, kann dagegen sehrwohl Gültigkeit auch für die Kriegsspieler besitzen.

Es bleiben also die im Einzelnen zum Teil noch differenzierten Thesen, daß der Kriegsspielautomat die Aggressivität fördere, abbaue oder aber wirkungslos sei.

II. UNTERSUCHUNGSBESCHREIBUNG:

1.) Um die Kriegsspielautomaten wie auch das Verhalten der Spieler an den Geräten untersuchen zu können, ist es freilich erforderlich, die gesuchten Automaten aufzuspüren. Während man Glücksspielautomaten mit oder ohne Gewinnmöglichkeit oder auch Flipperautomaten geradezu überall, in einer Vielzahl von Gaststätten, vorfinden kann, ist es schon nicht mehr ganz so einfach, Kriegsspielautomaten anzutreffen. Man findet sie in der Regel nur in Spielhallen, von denen es wesentlich weniger gibt als Gaststätten und Restaurants. Selbst aber bei den Spielhallen ist nicht in einer jeden ein Kriegsspielautomat aufgestellt, sodaß sich allein schon das Auffinden des Untersuchungsobjektes nicht immer ganz einfach gestaltete.

Diese Spielhallen nun befinden sich in der Regel in einer Gegend, die auch andere Vergnügungen zu bieten verspricht oder aber dort, wo sich mehrere Menschen aufhalten, die verpflichtet sind, auf irgendetwas zu warten. Beliebte Standorte für Spielhallen sind daher gut frequentierte Innenstadtlagen oder aber auch Bahnhöfe oder Busbahnhöfe. Gerade die letztgenannten Aufstellungsorte sind in besonderer Weise beachtlich. Zeigen sie doch, daß das Automatenspiel vornehmlich als Unterhaltung gedacht ist. Durch dieses Spiel soll ein Beitrag zur eigenen Freizeitgestaltung geliefert werden wie aber auch eine Zeit der Langeweile oder des Wartens, dies insbesondere im Falle der Aufstellung in Bahnhofsnähe, überbrückt werden. Das Automatenspiel im Allgemeinen dient also - wie übrigens das Spiel schlechthin - dem Zeitvertreib.

Wie der Würdigung dessen, an welchen Orten bevorzugt Spielhallen errichtet werden, ist auch die Bezeichnung der Spielhallen einer kurzen Betrachtung wert. Man kann drei Bezeichnungen unterscheiden, von denen eine jede in anderen Kreisen bevorzugt wird. Es sind dies

die Begriffe "Spielhalle", "Spielhöhle" und "Spielesalon", sieht man einmal von den werbewirksamen Benennungen der einzelnen Betriebe wie etwa "MONTE CARLO", "LAS VEGAS" etc. ab, auf die noch näher einzugehen sein wird. Der zuerst genannte Begriff ist wertfrei und bezeichnet das, was er benennen soll: Eine Halle, in der gespielt wird. Daß damit keine Turnhalle gemeint ist, in der etwa HandballSPIELE veranstaltet werden, ist dabei unstrittig. Der Begriff der Spielhalle, als wertneutraler Begriff ist der der Ämter und des Gesetzgebers.

Anders schon ist der Begriff Spielhöhle zu bewerten. Es wird diese Benennung bezeichnenderweise von Nichtspielern und besonders Gegnern des Automaten-spiels bevorzugt. Dabei gibt die Bezeichnung HÖLLE schon ganz deutlich an, für was für Einrichtungen die Spielhallen gehalten werden. Der, wenn auch nur sprachliche Vergleich mit der Hölle läßt keinen Zweifel darüber zu, wie lasterhaft das dort betriebene Spiel wohl sein muß. Ein "anständiger" Mensch betritt eine solche Einrichtung deshalb auch gar nicht. Wer aber dann? Bleiben da nicht nur die Faulenzer, die Müßiggänger und anderes lichtscheue Gesindel, das sich dort trifft und finsternen Geschäften nachgeht? Wie schon die Bewertung der Spielautomaten im Besonderen, so leidet auch die Bewertung derjenigen, die dort spielen gehen wie auch die Beurteilung der Spielhallen ganz allgemein an mangelnder Sachlichkeit, die ihre Ursache in der Unkenntnis der Dinge haben dürfte. Es wehren sich Betreiber von Spielhallen wie auch die Spieler selbst gegen eine solch negative Bezeichnung der Spielhallen. Sie halten daher das Wort SPIEL-SALON entgegen, das freilich auch nicht wertfrei ist. Ist doch ein Salon ein durchaus gesellschaftsfähiger Treffpunkt, wie sich dies auch aus anderen Bezeichnungen für Räume ergibt, die den besseren sozialen Schichten eigen und vorbehalten sein sollen. In dieselbe Richtung weisen auch die Namensgebungen der einzelnen Betriebe.

Sie tragen Namen von bekannten Stätten des gepflegten Spieles wie "MONTE CARLO" oder auch "BAD NEUENAUH". Ganz offensichtlich soll damit dargestellt werden, daß das Automatenspiel sich mit seinem Anspruch, Zeitvertreib anzubieten, nicht von dem der großen SPIELCASINOS unterscheidet. Ein Unterschied ist jedoch darin zu sehen, daß es in den Spielhallen keine besonderen Bekleidungsvorschriften gibt, der Eintritt ist frei, die Gewinnmöglichkeiten sind wesentlich geringer. Das Spiel in der Spielhalle ist also als das Spiel "des kleinen Mannes" zu bezeichnen. Beachtenswert erscheint in diesem Zusammenhang nun, wie sich die Population der Spielhallenbesucher zusammensetzt und was diese zum Besuch der Einrichtung veranlasst.

Es wurde deswegen der Fragebogen Ia in der Spielhalle ausgelegt. Er diene der Erfassung der Persönlichkeitsdaten wie auch der Beantwortung der Fragen nach Spielgewohnheiten und Spielgründen aller in der Spielhalle anwesenden Personen. Schließlich sollte die Beliebtheit der verschiedenen Automaten in Erfahrung gebracht werden, wobei in diesem Fragebogen zur besseren Verständlichkeit statt des zutreffenden Ausdruckes "SPIELAUTOMATEN MIT GEWINNMÖGLICHKEIT" der von den Spielern benutzte Ausdruck: "GLÜCKSSPIEL" verwendet wurde.

FRAGEBOGEN Ia

Bitte beantworten Sie folgenden Fragebogen wahrheitsgemäß. Die Befragung bleibt OHNE NAMENSANGABE. Es wird Ihnen zugesichert, daß die von Ihnen gegebenen Antworten nur zu wissenschaftlichen Zwecken benutzt werden. Keine Ihrer Antworten - insbesondere die Altersangabe - wird an die Aufsicht der Spielhalle oder anderen Personen weitergegeben.

Für Ihre Mitarbeit bedanken wir uns!

1.) FRAGEN ZUR PERSON:

- a) Welche Schulbildung haben Sie!
- b) Haben Sie die Schule abgeschlossen? JA NEIN
- c) Welchen Beruf haben Sie erlernt?
- d) Welche Nationalität haben Sie?
- e) Haben Sie schon einmal Straftaten begangen?
JA NEIN
- f) Sind Sie deswegen bestraft worden? JA NEIN
- g) Sind Sie Trinker? JA NEIN
- f) Nehmen Sie Rauschmittel (Drogen)? JA NEIN
- g) Haben Sie schon einmal Rauschmittel ausprobiert? JA NEIN
- h) Wie alt sind Sie? Jahre
- i) Welches Geschlecht haben Sie?

2.) SPIELGEWOHNHEITEN:

Bitte kreuzen Sie die vorgegebenen Antworten an. Es ist jeweils nur eine Antwort möglich.

- a) Wenn Sie in die Spielhalle kommen, dann spielen Sie:
Allein mit einer Gruppe
Ich spiele nicht. Ich begleite nur Andere.
- b) Wenn Sie spielen, dann spielen Sie hauptsächlich:
zum Zeitvertreib um Geld zu gewinnen
wir tragen Wettkämpfe aus als Geschicklichkeitsübung

3.) BEVORZUGTES SPIEL:

Bitte unterstreichen Sie.

Ich spiele:

FLIPPER	oft	-	selten	-	nie
GLÜCKSSPIEL	oft	-	selten	-	nie
TV - AUTO	oft	-	selten	-	nie
COMPUTER/ VIDE-PRINCEBALL	oft	-	selten	-	nie
CROSS FIRE	oft	-	selten	-	nie
ASTEROIDS	oft	-	selten	-	nie
SKY RAIDERS	oft	-	selten	-	nie
SPACE INVADERS	oft	-	selten	-	nie

Wenn Sie eines der angegebenen Spiele ausschließlich spielen, so machen Sie bitte einen Kreis um das Spiel. Wenn Sie den Namen der Spiele nicht wissen, so schauen Sie bitte auf dem Automaten nach.

Zunächst sei auf die Schicht hingewiesen, aus der die Besucher der Spielhalle stammen. Die bereits oben dargestellte Vermutung des Volksmundes, Benutzer der Spielhallen seien Angehörige der sozialen Unterschicht hat sich als unhaltbar herausgestellt. Hätte man doch demnach eine große Anzahl von ungelernten Arbeitern, Trinkern oder Drogenabhängigen antreffen müssen, so stellte sich heraus, daß sich unter der Population Handwerker, Angestellte und Selbständige befanden wie auch Studenten und ein Hochschullehrer. Ein besonders hoher Anteil an Arbeitslosen, wie man diesen wohl auch hätte vermuten können, dem Vorurteil der Gesellschaft folgend, ließ sich ebensowenig nachweisen.

Berufsklassifizierung	männlich	weiblich
Akademische Berufe	1	0
Arbeiter u. Handwerker	20	0
Angestellte	3	4
Hausfrau	0	1
Schüler/Studenten	2	0
Beamte	2	0
Soldaten	1	0
Kaufmann	7	0
Summen	36	5
GESAMT	41	

Ebenso entsprach auch der schulische Werdegang dem Gesamtbevölkerungsdurchschnitt:

Schultyp	männlich	weiblich
Hauptschule	20	3
Realschule	9	2
Gymnasium	6	0
Ohne Schule	1	0
Summen	36	5
GESAMT	41	

Nur drei der männlichen Hauptschüler und eine Realschülerin haben die Schule ohne Abschluß verlassen. Ferner konnte auch nicht festgestellt werden, daß die Population der Spielhallen augenfällig viele Alkohol- oder Drogensüchtige unter sich habe. Zwar wurde von Probanden zugegeben, Rauschgifte ausprobiert zu haben, von Süchtigen kann dabei jedoch nicht gesprochen werden. Die Spieler wurden danach befragt, ob sie bisher straffällig geworden waren. Legt man einmal zu Grunde, daß die erteilten Antworten der Wahrheit entsprachen, so ließ sich feststellen, daß über mehr oder weniger viele Strafmandate wegen falschen Parkens oder Überschreiten der Höchstgeschwindigkeit hinaus keine Erfahrungen mit den Strafverfolgungsbehörden seitens der Probanden gemacht wurden. Insbesondere über einen bemerkenswerten Anteil an entlassenen oder ehemaligen Strafgefangenen oder aber an Angehörigen der Klientel der Bewährungshilfe oder des Jugendamtes kann nicht berichtet werden.

Die Altersstruktur ist ebensowenig auffällig. Das Durchschnittsalter der Benutzer der Spielhallen liegt bei etwa 28 Jahren. Der Ausländeranteil beträgt etwa 22%.

Noch aber scheint sich die Gleichberechtigung im Kreise der Automatenspieler noch nicht durchgesetzt zu haben. Der Anteil der Frauen in den Spielhallen ist außergewöhnlich gering. Von diesen wenigen Frauen spielen nicht alle, sie ziehen es offenbar vor, ihren männlichen Partner zu begleiten. Die wenigen Frauen, die tatsächlich spielen, ziehen die Flipper und die Automaten mit Gewinnmöglichkeit vor.

	männlich	weiblich	GESAMT
DEUTSCHE	32	0	41
AUSLÄNDER	9	0	
STRAFTÄTER	2	0	
DROGENKONSUMENT	1	0	
16 - 18 (3)	7	2	
19 - 23	13	1	
24 - 30	5	1	
31 - 40	6	0	41
41 - 60	4	1	
über 60	1	0	
DURCHSCHNITTSALTER		28.41	

Neben der Überprüfung der Zusammensetzung der Population der Spielhallen war es erforderlich, das Verhalten der Gesamtheit der Spielhallenbenutzer zu beobachten. Sehr häufig erscheinen die Spieler in Gruppen in der Spielhalle, um sich dann gemeinsam mit einem der dort angebotenen Spielautomaten zu befassen. Einige der Automaten sind bereits so ausgerüstet, daß sie für zwei oder mehr Spieler geeignet sind. Dazu gehören insbesondere die FLIPPER, an denen bis zu vier Spieler spielen können. Bei anderen Automaten- besonders den Unterhaltungsspielen mit Gewinnmöglichkeit- wird häufig so verfahren, daß die Spieler einer jeweiligen Gruppe sich abwechseln, sie also auch hierbei miteinander spielen, wenngleich der Automat jeweils ein neues Spiel beginnt. Die Gemeinsamkeit liegt bei beiden Spielvarianten darin, daß die Gruppenmitglieder gemeinsam spielen. Es wird also ein (sportlicher) Wettkampf veranstaltet. Dies erklärten nicht nur die danach befragten Spieler übereinstimmend, es ergab sich das Gleiche aus einer länger andauernden, mehrfach wiederholten Beobachtung mehrerer Spielgruppen. Diese Form der Nutzung der Spielautomaten hebt sich daher nicht von anderen Wettkampfspielen ab, seien sie nun sportlicher Art wie Wettlauf oder Kegeln oder aber rein spielerischer Art wie etwa die bekannten Spiele wie "MENSCH ÄRGERE DICH NICHT" oder auch "SCHACH".

Weiterhin ließ sich noch eine andere Gruppe von Benutzern der Spielhallen ausmachen. Diese Gruppenmitglieder hatten die Angewohnheit, nicht wegen des Spieles zu kommen. Die Angehörigen jener Gruppen versammelten sich vornehmlich in der Spielhalle, um sich miteinander zu unterhalten, gemeinsam einen Kaffee zu trinken und eine Zigarette zu rauchen. Hin und wieder spielten sie doch. Diesen Menschen dient die Spielhalle also hauptsächlich als Treffpunkt. Hier trifft man sich, man tauscht die neusten Nachrichten aus, man pflegt

gesellschaftliche Beziehungen. Es erscheint in diesem Zusammenhang beachtens- und bemerkenswert, daß die Angehörigen dieser Nichtspielergruppen in der Spielhalle überwiegend südländische Nationalitäten besitzen. Der Besuch der Spielhalle ist diesen Menschen also wohl eher ein Ersatz für den Basar oder die Plaza daheim, an dem man sich dort zu treffen pflegte. Schließlich ist noch auf eine dritte Gruppe hinzuweisen. Es sind dies diejenigen Spieler, die nicht im Wettstreit mit anderen Spielen sondern gegen den Automaten sind. Diese Spieler betreten häufig ohne Begleitung die Spielhalle, sie machen ihr Spiel und verlassen dann ebenso alleine wieder das Lokal. Während die Angehörigen der Wettspielgruppen wie auch der Nichtspieler in der Regel sehr lange (etwa zwei bis vier Stunden) in der Spielhalle verweilen, konnte bei den Einzelspielern keine Regelmäßigkeit festgestellt werden. Manche blieben gerade für die Dauer eines Spieles, andere zeigten eine geradezu erstaunliche Ausdauer. Sie hielten es ebenfalls stundenlang aus. Auffällig war, daß gerade jene Einzelspieler bevorzugt an zwei Automaten gleichzeitig spielten, wofür sich jedoch lediglich die Automaten Spiele mit Gewinnmöglichkeit auf Grund ihrer technischen Einrichtung eigneten.

	Männlich	Weiblich	Gesamt
GRUPPE	11	5	
EINZELGÄNGER	23	0	41
VERSCHIEDEN	2	0	
GELDERWERB	8	0	
HAUPTSÄCHLICH (2) ZUM ZEITVERTREIB	7	0	41
GESCHICKLICHKEIT	3	1	
NUR ZEITVERTREIB	18	3	
NICHTSPIELER	0	1	

Die Öffnungszeiten der Spielhallen sind einheitlich auf die Zeit von 9.00 bis 22.00 h festgesetzt. Während dieser Zeiten konnten insgesamt keine anderen Beobachtungen gemacht werden in Bezug auf die oben dargestellten Ausführungen. Lediglich der Anteil der Ausländer unter den Benutzern der Spielhallen nahm gegen Abend - etwa ab 18.00 h - zu. Diese Zunahme dürfte sich jedoch zutreffend mit den unterschiedlichen Gewohnheiten und der anders gearteten Mentalität der Ausländer erklären lassen.

Der Raum der Spielhalle ist einer weiteren kurzen Betrachtung wert. Es ist allen diesen Spielhallen gemeinsam, daß sie eine dunkle Beleuchtung haben. Man trifft in der Regel ein künstliches buntes Dämmerlicht an, hellstrahlende Beleuchtungskörper gibt es nicht. Hinzu kommen die ebenfalls äußerst farbenfrohen Beleuchtungen der Spielautomaten selbst, wobei die Lampchen an den Automaten ständig an- und ausgehen, in wechselnden Farben aufblinken und so eine Unruhe verbreiten (1).

Hinzu kommen die akustischen Reize der Spielhallen. Die einzelnen Automaten lassen Glöckchen erklingen, wenn der Spieler etwas gewonnen oder eine hohe Punktzahl erreicht hat. Die TV-geräte vermitteln elektronisch das Geräusch eines fahrenden Autos oder geben die Schüsse und Treffer bei den Kriegsspielautomaten wieder. Insgesamt gewinnt man bei dem Betreten der Spielhalle den Eindruck, sich in einem Raum zu befinden, in dem "viel los" ist. Es ist ein hohes Maß an ausgestrahlter Unruhe und Hektik festzustellen, die jedoch nicht von den anwesenden Menschen ausgehen sondern von den aufgestellten Automaten erzeugt werden. Selbst dann nämlich, wenn nur wenige Gäste anwesend sind, ändert sich an der beschriebenen Atmosphäre nichts. Verglichen jedoch mit der üblichen Lärmentwicklung und ausgestrahlten Gesamtunruhe des Straßenbildes ist die Un-

(1) Mergen, Spiel mit dem Zufall, 1973, Seite 85

ruhe der Spielhallen als etwa gleich zu beurteilen.

Bei Betrachtung der Befragungs- und Untersuchungsergebnisse läßt sich feststellen, daß das Betreten der Spielhalle als solches wohl kaum einen negativen Einfluß auf die Gäste dieser Einrichtung hat. Weder war festzustellen, daß sich an jenen Orten Mitglieder besonders signifikanter Gesellschaftsschichten antreffen lassen, noch konnte beobachtet werden, daß das Treiben in den Spielhallen als verwerflich oder gar lasterhaft anzusehen wäre. Die Spielhallen sind Stätten des Spieles. Es werden Wettspiele veranstaltet in unbedenklicher Form. Die Spielhallen sind ein Treffpunkt und bieten darüberhinaus Gelegenheit zum Zeitvertreib und zur Kurzweil.

Gleichwohl sieht der Gesetzgeber in diesen Einrichtungen noch etwas Gefährliches, da er den Jugendlichen den Zugang nicht einmal in Begleitung Erwachsener gestatten will (1). Ebenso findet sich die Bewertung eines Gerichtes der Spielhallen als "Sammelstelle von Ganoven und anderen fragwürdigen Gestalten" (2).

Es deckt sich hier jene Einschätzung dieser Lokalitäten mit der der breiten Öffentlichkeit: Die SPIELHALLE ist eine SPIELHÖLLE. Selbst dann aber auch, wenn man nicht nur die Unterhaltungsspiele wie Flipper berücksichtigt und seine Betrachtungen vornehmlich auf die Spiele mit Gewinnmöglichkeit bezieht, so wäre auch darin kein genereller Grund für ein Zutrittsverbot zu sehen. Diese Automaten mit Gewinnmöglichkeit sind nämlich ebenfalls als Unterhaltungsspiele zu betrachten, da die tatsäch-

(1) § 7 JSchG:

(1) Kindern und Jugendlichen darf nicht gestattet werden,
1. in öffentlichen Spielhallen oder ähnlichen, vorwiegend dem Spielbetrieb dienenden Räumen anwesend zu sein, in denen ... mit mechanischen Vorrichtungen ausgestattete Spielgeräte aufgestellt sind...

(2) OVG Münster in Jugendschutz 1956 Heft 5 Seite 26

liche Gewinnmöglichkeit, wie nachgewiesen wurde (1), so gering ist, daß die Unterhaltung im Vordergrund steht.

2.) Die eingangs angeführte Definition des Referentenentwurfes (zur Änderung des Jugendschutzgesetzes) derjenigen Spielautomaten, welche als Kriegsspielautomaten zu bezeichnen wären, ist in ihrer Abstraktheit wenig verständlich, sodaß eine Beschreibung einiger dieser Automatentypen erforderlich ist.

Allen Geräten ist gemeinsam, daß auf einem Fernsehbildschirm eine Handlung abläuft, die unter Umständen als Kampf- oder Kriegshandlung zu bezeichnen wäre. Dem Spieler- oder auch je nach Bauart des Gerätes den Spielern - ist dabei die Möglichkeit gegeben, den Handlungsablauf zu beeinflussen. Zum Teil besteht die Möglichkeit der Beeinflussung lediglich darin, einen Abschlußknopf zu betätigen, durch den ein Schuß dargestellt wird in der Weise, daß ein Leuchtpunkt über den Bildschirm huscht in gerader Linie in Richtung auf das Zielobjekt. Eine nicht senkrecht zum Bildschirm verlaufende Bahn kann dem Leuchtpunkt in den meisten Fällen nicht gegeben werden.

Neben dieser "Abschußmöglichkeit" ist es bei einigen der TV-Geräte darüberhinaus möglich, den Abschlußpunkt waagrecht zum Bildschirm zu verschieben. Eine vertikale Verschiebungsmöglichkeit besteht, von wenigen Ausnahmen abgesehen, jedoch nicht.

Erreicht der Leuchtpunkt das angepeilte Ziel, so wird ein Treffer durch einen kurz aufleuchtenden Blitz oder Stern, der dann sogleich mit dem getroffenen Objekt wieder "von der Bildfläche verschwindet", angezeigt.

Die Abgabe der Schüsse wie auch ein Treffer werden darüberhinaus durch akustische Eindrücke dargestellt. Jene durch einen Pfeif- oder Heulton, der anhält, solange das "Geschoß" noch fliegt, die Treffer hingegen

(1) Mergen, Spiel mit dem Zufall 1973, Seiten 86 und 93

durch einen dumpfen Schlag. Die jeweils auf den Bildschirmen dargestellten "Gegner" haben also die Möglichkeit, einander zu beschießen wie auch dem gegnerischen Schuß auszuweichen. Die meisten der Automaten sind darüberhinaus so angelegt, daß zwei Spieler gleichzeitig denselben Automaten benutzen können. Entweder in der Weise, daß die Spieler sich bekämpfen oder aber, indem beide Spieler gegen einen durch den Spielautomaten simulierten Dritten spielen.

Alle TV-Geräte, zu denen auch die Kriegsspielautomaten gehören, zählen zu den Unterhaltungsspielen. Sie bieten keine Gewinnmöglichkeit. Ähnlich den Flipperspielen honorieren die TV-Geräte die Spielleistung durch Punktanzeigen während und auch am Ende des Spieles.

Im Einzelnen waren folgende Spielautomaten bei der Untersuchung von Bedeutung, auf deren Besonderheiten hier hingewiesen wird:

ROAD RACE, ein TV-Spiel für nur einen Spieler. Die gestellte Aufgabe besteht darin, in der vorgegebenen Zeit von einer Minute ein auf dem Bildschirm stilisiert dargestelltes Auto oder Motorrad über eine ebenfalls auf dem Bildschirm dargestellte Rennstrecke zu steuern. Die Rennstrecke besteht aus einem Rundparcours, den der Spieler jedoch nicht einsehen kann, da jeweils nur kurze Streckenabschnitte auf dem Bildschirm aufgezeichnet werden. Der Spieler muß möglichst viele Runden bewältigen, wobei diese Aufgabe jedoch erschwert wird durch Überholmanöver, scharfe Kurven oder auch Ölspuren auf der Fahrbahn, die das Fahrzeug des Spielers ins Schleudern geraten lassen. Zusammenstöße haben einen Punkt- und Zeitverlust zur Folge.

Das Spiel gehört nicht zu den Kriegsspielautomaten gemäß der o.a. Definition, wenngleich auch darauf hinzuweisen ist, daß ein äußerst aggressiver Fahrstil bei diesem Spiel erfolgversprechend ist. ROAD RACE ist da-

her als Geschicklichkeits- und Konzentrationsübung zu bezeichnen.

COMPUTER Bei diesem Spiel spielt der Benutzer gegen den Automaten. Auf dem Bildschirm ist eine etwa 6-spurige Fahrbahn aufgezeichnet, die insgesamt vier Mal unterbrochen ist, sodaß der Spieler mit seinem Auto auf eine andere Spur wechseln kann. Der Spieler hat die Möglichkeit, Fahrtgeschwindigkeit wie auch den

Spurwechsel zu bestimmen.

Das Fahrzeug des Spielers befährt die Fahrbahn

gegen den Uhrzeigersinn, während das Auto des Spielauto-

maten in entgegengesetzter Richtung fährt. Das gegen-

erische Fahrzeug, mit dem ein Zusammenstoß zu vermeiden

ist, vermag der Spieler nicht zu steuern. Eine hohe

Punktzahl erreicht der Spieler durch eine hohe Anzahl

von gefahrenen Runden bei

möglichst wenigen Zusammenstößen. Auch dieser Automat ist nicht als Kriegsspielautomat zu verstehen. Es handelt sich vielmehr ebenfalls um ein Geschicklichkeits- und Konzentrationsspiel.

SPACE INVADORS oder SPACE ATTAC. Geräte dieser Art gehören zu der Sorte von Kriegsspielautomaten, die am häufigsten anzutreffen sind. Das Spiel kann von einem oder zwei Spielern betrieben werden, wobei gegen den Automaten gespielt wird. Jeder Spieler hat vier "Raumschiffe" zur Verfügung, von denen jeweils nur eines zum Einsatz zu bringen ist, während der Rest der "Raumflotte" am unteren rechten Bildrand steht. Die Raumschiffe sind stilisiert etwa in Form

von Seeschiffen dargestellt. Jedes Schiff ist lediglich am unteren Bildrand horizontal verschiebbar und mit einer Schußeinrichtung ausgestattet. Der Gegner besteht in einer Vielzahl von kleinen Raumschiffen, die sich in einem Flottenverband befinden, der sich seitlich über die Bildfläche bewegt. Ist der Verband an der Bildseite angelangt, rückt er um einige Bildzeilen näher in Richtung auf die Raumschiffe des Spielers. Die Raumschiffe des Flottenverbandes sind als solche nicht erkennbar. Sie gleichen eher KRAKEN - wie einer der Benutzer sie bezeichnete -. Auch diese kleinen Schiffe sind mit Geschützen ausgerüstet. Ziel des Spieles ist es, den Flottenverband nicht den unteren Bildschirmrand erreichen zu lassen. Um dies zu verhindern, sind die einzelnen Raumschiffe abzuschießen. Wird bei dem Gefecht eines der Raumschiffe des Spielers zerstört, so ist der zweite Spieler an der Reihe, dessen Raumschiffe nun im Bild erscheinen, der im übrigen jedoch den Kampf des Mitspielers fortsetzen muß, oder aber, im Falle, daß nur ein Spieler das Gerät benutzt, wird dessen nächstes Raumschiff ins Spiel gebracht. Das Spiel ist beendet, wenn der Spieler kein Raumschiff mehr zur Verfügung hat. Sollten bereits vorher alle Schiffe des Gegners eliminiert sein, so erscheint eine neue, vollständige generische Raumflotte auf dem Bildschirm. Die Gesamtspieldauer liegt also nicht fest. Sie wird von der Geschicklichkeit, Übung und Konzentrationsfähigkeit des Spielers erheblich mitbestimmt.

GALAXIAN gehört ebenfalls in die Gruppe der Kriegsspielautomaten, die Weltraumgefechte darstellen. GALAXIAN ist ein neueres Gerät, bei dem sich, ebenso wie bei SPACE INVADORS, ein Raumflottenverband als Gegner darstellt, den der Spieler aufzureiben hat, indem er mit dem Geschütz seines Raumschiffes die Schiffe des Flottenverbandes abschießt. Aus dem Flottenverband lösen sich jedoch ständig einzelne Raumschiffe, die sich von der Seite her dem Schiff des Spielers nähern, um es von dort aus anzugreifen, sodaß

der Spieler ausweichen muß. Der Spieler hat eine bestimmte Anzahl von Raumschiffen zur Verfügung. Die Spieldauer hängt also maßgeblich von der Geschicklichkeit des Spielers ab. Der Automat ist für einen Spieler benutzbar, dessen Punktestand angezeigt wird. Vor Spielbeginn läuft ein Text über den Bildschirm, der den Spieler zur Benutzung des Gerätes einladen soll, der aber auch die Spielaufgabe kurz beschreibt: WE ARE THE GALAXIANS. MISSION: DESTROY THE ALIENS. Das Spiel ist nervlich sehr anstrengend und stellt hohe Anforderungen an die Geschicklichkeit des Spielers.

ASTEROIDS. Hier befindet sich in der Mitte des Bildschirms ein spitzwinkliges Dreieck, durch das ein Raumschiff symbolisiert werden soll. Auf dieses Raumschiff stürzen unterschiedlich große Meteoroiden, die das Schiff zerstören, wenn es getroffen wird. Aufgabe des Spielers ist es, die Gesteinsbrocken zu zerstören. Das Schiff des Spielers ist über den gesamten Bildschirm und in jeder beliebigen Richtung drehbar und manövrierbar. Auch hier hat der Spieler eine bestimmte Anzahl von Raumschiffen zur Verfügung, nach deren Verbrauch das Spiel beendet ist. Das Spiel ist ebenfalls für zwei Spieler verwendbar. Liegt die Leistung des Spielers bei den zehn Besten des Tages, so weist der Automat durch einen Bildschirmtext darauf hin. Gleichzeitig lädt er den Spieler ein, sein Punktergebnis sowie die Initialen seines Namens in den Automaten einzugeben. Diese Angaben erscheinen dann jeweils am Spielende eines jeden Spielers, der auch zu den zehn besten gehört, solange bis der Spieler von anderen übertroffen wurde, er also nicht mehr zu den Besten gehört. Diese Besonderheit der Honorierung der Spilleistung ist mit einer öffentlichen Belobigung vergleichbar.

SKY RAIDER. Über dem Bildschirm läuft eine Landschaft mit Städten, Brücken und Fabriken ab. Hin und wieder überfliegt ein Flugzeug die Landschaft. Der Spieler befindet sich in der Situation eines Bomberpiloten, dessen Aufgabe es ist, möglichst viele Ziele zu treffen. Der Spieler hat ein Steuerhorn in Händen, an dem ein Abschußknopf angebracht ist. Außer der Abschußmöglichkeit bietet der Automat keine weiteren Einrichtungen, um in das Spielgeschehen einzugreifen. Das Spiel dauert in jedem Falle eine Minute, in der möglichst hohe Punktzahlen zu erreichen sind.

CROSS FIRE. Vor dem Bildschirm, den Militärfahrzeuge überqueren (Panzer, Lastkraftwagen, Kräder etc.), befindet sich eine Panzerfaust mit einem Abschußknopf. Aufgabe ist es, so viele (gegnerische) Fahrzeuge abzuschießen, wie möglich. Nicht abgeschossen werden dürfen die Krankenwagen, die ebenfalls das Spielfeld überqueren. Der Abschuß dieser Fahrzeuge führt zu Punktabzug. Das Spiel dauert eine Minute. Neben der Abschußmöglichkeit kann der Spieler auf keine Weise in das Geschehen eingreifen.

Die Spiele SKY RAIDER und CROSS FIRE wurden noch während die Untersuchung in der Spielhalle durchgeführt wurde, entfernt und durch den Automaten GALAXIAN sowie ein ROAD RACE ersetzt. Nach Auskunft des Spielhallenbesitzers spielen diese Geräte keinen genügenden Gewinn ein. Dies ist auch verständlich, da gerade diese beiden Geräte äußerst wenig benutzt wurden, wie sich auch aus Tab. 2 ergibt. Als Grund für die nur geringe Benutzungshäufigkeit gaben die Spieler selbst an, das Spiel sei zu teuer und langweilig. Es stelle keine Anforderungen an den Spieler.

TANK ist ein Spiel für zwei Personen, von denen eine jede einen Panzer über den Bildschirm zu dirigieren hat. Die Panzer starten jeweils am äußeren Bildschirmrand

und sind in die Mitte des Spielfeldes zu steuern, wo sie sich dann bekämpfen können. Um dort aber erst einmal hinzugelangen, muß jeder der Spieler seinen Panzer durch ein Labyrinth steuern. Das Spiel ist zeitlich begrenzt, jeder Spieler hat beliebig viele Panzer zur Verfügung, die jeweils an der Stelle wieder auftauchen, an der der vorangegangene soeben abgeschossen wurde. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Abschüsse verbuchen kann.

DEPTHCHARGE. Dieses Spiel ist ebenfalls für zwei Spieler ausgelegt, die einander bei vorgegebener Spieldauer bekämpfen. Der eine Spieler steuert ein Kriegsschiff über die angedeutete Wasseroberfläche, wobei dieses Schiff jedoch mit Bomben angegriffen wird, denen es ausweichen muß. Selbst wirft das Schiff Wasserbomben ab auf das U-Boot des Gegenspielers, der seinerseits ausweichen muß, andererseits aber das Schiff des Mitspielers aus seinem U-Boot heraus attackiert. Die Anzahl der Treffer bestimmt den Punktestand.

BOOT HILL. Dargestellt wird bei diesem TV-Spiel ein Zweikampf von Cowboys. Jeder Spieler "steuert" seinen Cowboy, der jeweils den Schüssen des Gegners ausweichen aber auch diesen Gegner erschießen muß. Die Spieldauer ist vorgegeben, die Anzahl der erschossenen gegnerischen Cowboys bestimmen den Punktestand. Auch bei diesem Spiel wirbt der Automat für seine Benutzung mit dem Text "SHOOT ME", der über einem der Cowboys rhythmisch aufleuchtet.

BOMBER. Am oberen Bildschirmrand fahren zwei Flugkörper, die etwa das Aussehen von Luftschiffen haben, von rechts nach links. Jedem der beiden möglichen Spieler ist eines der Luftschiffe zugeordnet. Flugbahn und -geschwindigkeit der Flieger können von den Spielern nicht beeinflußt werden. Die Spieler können durch einen Knopf-

druck den Abwurf von "Bomben" veranlassen. Die "Bomben" haben kugelförmiges Aussehen. Auf der unteren Bildschirmhälfte befindet sich eine etwa 15 Bildzeilen hohe Ansammlung von ebensolchen Kugeln. Bei Abwurf der "Bombe" werden die Kugeln von der unteren Bildschirmhälfte mitgerissen. Zu Beginn des Spieles, bei noch vollzähliger Kugelmenge ist ein Treffer sehr leicht zu erzielen, es werden füglich viele Kugeln mitgerissen. Gegen Ende des Spieles müssen die "Bomben" jedoch gezielt abgeworfen werden. Das Punktergebnis richtet sich nach den jeweils von einem Spieler "abgeräumten" Kugeln. Es ist nicht möglich, daß die Luftschiffe sich gegenseitig abschießen. Die Dauer des Spieles ist zeitlich vorgegeben.

GUIDED MISSILE. An der Unterkante des Bildschirmes stehen mehrere Raketenabschußbasen, die den beiden möglichen Spielern jeweils zugeordnet sind. Das Spielfeld wird von Flugkörpern überquert. Aufgabe des/der Spieler(s) ist es, Raketen abzuschießen, die zunächst zum oberen Bildschirmrand fliegen, von dort aus umkehren, um dann einen nahegelegenen Flugkörper abzuschießen. Die Rakete steigt zwar senkrecht hoch, auf ihrem Rückflug jedoch vermag sie die Zielobjekte zu verfolgen, solange diese nah genug sind. Bis zu welcher Entfernung das Geschoß die Verfolgung aufnimmt, ist rein zufällig. Weder durch Geschicklichkeit noch durch Übung oder Konzentration ist der Punktestand, der von der Anzahl der getroffenen Objekte abhängt, zu beeinflussen. Das Spiel endet nach der vorgegebenen Zeit.

CLAY SHOOT ist der auf TV-Spiele übertragene Sport des Tontaubenschießens. Das Gerät bietet bei vorgegebener Zeit einem Spieler die Spielmöglichkeit. Es gilt mit einem vor dem Bildschirm angebrachten Gewehr die auf dem Bildschirm dargestellten Tonscheiben abzuschießen. Die Punktezahl richtet sich nach der Anzahl der Abschüsse.

BÄRENJAGD oder DOG HUNT sind ebenfalls Spiele, mit denen besondere Arten des Sportschießens nachgeahmt werden. Auch hier sind - wie bei CLAY SHOOT - Gewehre vor den Bildschirmen montiert, die abzuschießendes Jagd-
gut überquert. Das Spiel ist für einen Spieler ange-
legt, die Punktzahl richtet sich nach der in der vor-
gegebenen Zeit erzielten Treffer.

SEA WOLF entspricht den soeben beschriebenen Automaten CLAY SHOOT, BÄRENJAGD und DOG HUNT. Statt der Tontauben oder den Tieren erscheinen jedoch Seeschiffe an einer dargestellten Wasseroberfläche. Der Spieler sieht durch ein U-Boot Sehrohr, an dessen Griff ein Abschuß-
knopf angebracht ist. Es gilt, möglichst viele Schiffe zu versenken in der vorgegebenen Zeit.

Alle vorgenannten TV-Spiele kosten DM 1.-, bei vorgege-
bener Spieldauer beträgt diese eine Minute. Alle Spie-
le , an denen zwei Spieler spielen können, sind auch
von nur einer Person benutzbar.

Schließlich sei noch auf die FLIPPER und Unterhaltungs-
spiele mit Gewinnmöglichkeit wie etwa "DIE GOLDENE SIEBEN"
hingewiesen, die ebenfalls bei der Untersuchung berück-
sichtigt wurden. Es wird jedoch davon ausgegangen, daß
diese Spiele hinreichend bekannt sind; von einer Be-
schreibung wurde daher abgesehen.

3.) Es ist bei der Beurteilung der Kriegsspielautomaten die Häufigkeit der Aufstellung in Beziehung untereinander wie aber auch im Hinblick auf andere Spielautomaten zu berücksichtigen. Nach Auskunft des Verbandes der Deutschen Automatenindustrie e.V. machen die Kriegs-
spielautomaten etwa 1% aller aufgestellten Spielautomaten aus. Dies bedeutet, daß bei einer Gesamtzahl von etwa
100 000 Spielautomaten den Spielern nur ca. 1000 Kriegs-
spielautomaten im gesamten Bundesgebiet zur Verfügung
stehen. Es ergibt sich daraus, daß nicht einmal in jeder

Spielhalle derlei Automaten zu finden sind. In Gaststätten oder Restaurants sind Kriegsspielautomaten überhaupt nicht zu finden, vereinzelt sind solche Automaten jedoch auf offener Straße aufgestellt wie beispielsweise in einem Kinoeingang. Ebenfalls auf dem Frankfurter Flughafen sind Kriegsspielautomaten aufgestellt. Eine besondere Situation bezüglich der Menge der Kriegsspielautomaten und der Benutzungshäufigkeit war auf dem Rummelplatz anzutreffen. Dieser außergewöhnlichen Erscheinung ist daher ein eigener Abschnitt gewidmet. Neben der Anzahl der aufgestellten Kriegsspielautomaten ist weiterhin die Anzahl der Benutzer an diesen Automaten beachtlich.

In der Spielhalle, in der von dem Verfasser schwerpunktartig die Untersuchung durchgeführt wurde, fanden sich bei einer Gesamtzahl von 40 Spielautomaten 4 Kriegsspielautomaten. Diese relativ zu hohe Gesamtzahl von 10% ergibt sich daraus, daß bei der Gesamthäufigkeit die Menge aller Spielautomaten berücksichtigt wurde, die im gesamten Bundesgebiet aufgestellt ist. Verständlicherweise befinden sich in den Spielhallen als Sammelstelle der Automatenspiele prozentual mehr Kriegsspielautomaten als die relative Gesamthäufigkeit erwarten ließe.

Im Verhältnis zu den übrigen Spielautomaten erfreuten sich die Kriegsspielautomaten keiner großen Beliebtheit. Während an den Flipperautomaten und Spielautomaten mit Gewinnmöglichkeit ständig Spieler anzutreffen waren, wurden die Kriegsspielautomaten längere Zeit hindurch nicht benutzt. Insbesondere die Geräte CROSS FIRE und SKY RAIDER wurden bisweilen nur einmal täglich in Gebrauch genommen, was dann auch dazu führte, daß diese Automaten entfernt und durch andere TV-Geräte ersetzt wurden.

Anzahl der Automaten	Bezeichnung d. Spieles	Anzahl der Benutzer/Std.
23	Sp. m. Gewinnmgl.	31
9	FLIPPER	12
2	ROAD RACE	4
2	COMPUTER	3
1	ASTEROIDS	4
1	SPACE INVAD.	3
1	SKY RAIDER	1
1	CROSS FIRE	0
40	GESAMT	58

Daß die zu untersuchenden Geräte nur sehr wenig in Gebrauch genommen wurden, erschwerte die Durchführung der Untersuchung erheblich. Bisweilen waren Wartezeiten von mehr als einer Stunde erforderlich, ehe überhaupt ein Spieler an Kriegsspielautomaten angetroffen wurde. Selbst dann aber, wenn schließlich einer der zu untersuchenden Automaten benutzt wurde, so handelte es sich dabei meist um die "Science Fiction" - Automaten wie SPACE INVADORS, GALAXIAN und ASTEROIDS, die nach Angaben der Spieler wegen der Geschicklichkeitsübung gewählt wurden. Schließlich mußten die Besucher der Spielhalle durch das Angebot von Freispielen animiert werden, die Geräte CROSS FIRE und SKY RAIDER in Gebrauch zu nehmen, um überhaupt eine Untersuchung durchführen zu können. Bei einer Befragung nach der Beliebtheit und den Spielgewohnheiten der Benutzer der Spielhalle stellte sich

dann auch heraus, daß den Automaten mit Gewinnmöglichkeit wie den FLIPPERautomaten von der Mehrheit der Spieler der Vorzug gegeben wurde. Einige der Benutzer spielten gelegentlich auch an den Kriegsspielautomaten, wenige dagegen spielten ausschließlich an den Kriegsspielautomaten, wobei diese Spieler dann jedoch die Automatentypen GALAXIAN, SPACE INVADORS oder ASTEROIDS bevorzugten.

Das Spiel GALAXIAN wurde anstelle des Automaten CROSS FIRE aufgestellt, der entfernt wurde, da er sich, nach Angaben des Betreibers der Spielhalle nicht lohnte. Der Automat spielte nicht genügend ein, wie die vorangegangene Tabelle ebenfalls bestätigen kann.

Die Tabelle, die die Beliebtheit der einzelnen Spielautomaten wiedergeben soll, wurde erstellt auf Grund der eigenen Angaben der Besucher und Spieler in der Spielhalle. (Nach Fragebogen Ia)

ES SPIELTEN:

ART DES SPIELES	OFT	SELTEN	NIE	GESAMT
	M/W	M/W	M/W	M/W
FLIPPER	14/2	15/1	12/2	41/5
SPIEL MIT GEWINN- MÖGLICHKEIT	21/2	9/1	11/2	41/5
ROAD RACE	3/1	6/0	32/4	41/5
COMPUTER	2/0	4/0	35/5	41/5
GALAXIAN	2/0	3/1	36/4	41/5
ASTEROIDS	3/0	5/1	33/4	41/5
SKY RAIDER	1/0	3/1	37/4	41/5
SPACE INVADORS	8/0	2/0	31/5	41/5

Neben der Beobachtung des Treibens in den Spielhallen in ihrer Gesamtheit wie auch der Eigentümlichkeiten der Spieler wie auch der Aufstellungshäufigkeit und dem Verhalten der Spieler sollten durch Einzelbefragungen der Benutzer von Kriegsspielautomaten weitere Ergebnisse gewonnen werden.

4.) Diese Fragebögen, mit deren Hilfe weitere Daten gefunden werden sollten, werden nun vorgestellt und erläutert:

FRAGEBOGEN II

Geburtsdatum:		
Geschlecht:		
Geschwisterzahl:	Wieviertes Kind:	
Erlerner Beruf:		
Beruf der Mutter:	Verstorben?	
Beruf des Vaters:	Verstorben?	
Ehe der Eltern geschieden:		
Kind aus welcher Ehe:	Unehelich:	
Art des Geburtsortes:		
Großstadt:	:	
Mittlere Größe	:	
Kleinstadt	:	
Dorf	:	
Häufiger umgezogen:		
Schulbildung:	Abschluß:	Repetent:
Hochschulbildung:		
Arbeitsstelle/Lehrstelle gewechselt:		Wehrdienst:
Reaktionen staatlicher Organe unterworfen: (Erziehungsheim, Fürsorgeerziehung etc.)		
Wann erstmalig?		
Wie oft?		
Wie lange?		
jetzt auch noch?		
Strafmandate wegen:		
Beteiligung an Prügeleien:	als Opfer	als Täter
Straftaten:		
In der Familie?		
Im Freundeskreis?		
Im Bekanntenkreis?		

Mit dem Fragebogen II sollte neben Alter und Geschlecht der Spieler der bisherige Werdegang und die damit verbundene Prägung der Persönlichkeit auf Grund von Familienverhältnissen, Ausbildung wie auch Stetigkeit im bisherigen Leben erfaßt werden. Die Fragen sollten Aufschluß geben über eventuelle Erfahrungen in Bezug auf Kriminalität. Der Verfasser übersieht nicht, daß gerade in diesem Bereich die Offenheit der Befragten mit Skepsis zu betrachten ist, da nicht unbedingt davon ausgegangen werden kann, daß die Probanden bei einem nicht vorhandenen besonderen Vertrauensverhältnis zum Interviewer sich zur Wahrheit berufen fühlten. Der Fragenkomplex wurde aber dennoch nicht gestrichen, da dies die einzige Möglichkeit zur Feststellung der Kriminalität war. Zweifellos tat sich an dieser Stelle das Problem auf, mit dem man sich auch bei der Dunkelfeldforschung auseinanderzusetzen hat, was aber bei der Auswertung der Fragebögen in der Weise berücksichtigt wurde, daß nicht aus den Augen verloren wurde, daß jene Angaben eigene Angaben der Probanden waren. Weder die Befragung nach dem Geburtsort noch die Feststellung, ob die Befragten Strafmandate erhalten hätten, erwiesen sich bei der Auswertung als aussagekräftig. Sie blieben daher unberücksichtigt. Nur in einem Falle konnte festgestellt werden, daß ein Elternteil verstorben war, sodaß auch diese Beantwortung nicht verwertet wurde.

FRAGEBOGEN III

Ausgeübter Beruf: _____

Verhältnis Arbeitgeber: _____ zu Kollegen: _____

Wievielter Beruflicher Anlauf? _____

Haben Sie einen großen Bekanntenkreis?

Wieviele Freunde: _____ Wie lange schon: _____

Wieviele Freundinnen: _____ Wie lange schon: _____

Wie oft haben Sie gewechselt? _____

Verheiratet: _____ Kinderzahl? _____ Geschieden? _____

Selbst empfundenes Verhältnis zu

Vater _____ Mutter _____ Geschwistern _____

Freunden _____ Freundinnen _____

Sind Sie:

Autofahrer? _____

Wohngeldempfänger? _____

Pazifist? _____

Trinker? _____

Drogenkonsument? _____

Welches ist die Art des Wohnhauses, der Wohnung der Wohngegend?

Wo und mit wem verbringen Sie am liebsten Ihre Freizeit?

Gehen Sie ins Kino _____ oder sehen Sie fern? _____

Welche Art von Filmen bevorzugen Sie?

Mit Fragebogen III wurden Daten über die gegenwärtige Situation der Befragten erhoben. Es kam dabei neben der Feststellung des gesellschaftlichen Status an Hand des ausgeübten Berufes auf das Verhältnis zu Personen des sozialen Nachbereiches an. Ferner sollte die bevorzugte Art der Freizeitgestaltung ermittelt werden, um so den Stellenwert des Spieles im Leben der Befragten

veranschaulichen zu können. Ebenso erschien es wissenschaftlich, inwieweit die Art der bevorzugten Kino- und Fernsehfilme mit der Benutzung von Kriegsspielautomaten in Beziehung zu setzen wäre. Die Frage nach Trinker-eigenschaft und Drogenkonsum wurde bei der Auswertung mit der gleichen Vorsicht berücksichtigt wie die Frage nach der Kriminalität nach Fragebogen II. Die Frage nach dem Wohngeldempfang sollte Aufschluß über den sozialen Status der Probanden geben, wobei jedoch zu berücksichtigen war, daß auch Studenten in der Regel zum Wohngeldempfang berechtigt sind.

Im Ergebnis jedoch blieb die Frage unberücksichtigt, da lediglich ein Spieler auch Wohngeldempfänger war. Die Frage nach dem Drogenkonsum wurde im Verlauf der Untersuchung dahingehend erweitert, daß auch danach gefragt wurde, ob die interviewten Spieler schon einmal Drogen ausprobiert hätten. Aus der Beantwortung der Frage nach der Wohnung, Wohngegend und der Art des Wohnhauses, die im Gespräch mit den Befragten dahingehend erläutert wurde, ob sie in einem Einfamilien- oder Mehrfamilienhaus wohnten, ob in einem Hochhaus und - wenn ja - in welchem Stockwerk, konnten keine signifikanten Erkenntnisse gewonnen werden, sodaß diese Antworten nicht ausgewertet wurden.

Fragebogen IV sollte die Spielgewohnheiten erfassen aber auch Aufschluß über das selbst empfundene Verhältnis zu dem Spiel geben. Ferner schien es wichtig zu erfahren, inwieweit die Benutzer der Kriegsspielautomaten dieses Spiel in die Wirklichkeit übertragen, wie die Spieler selbst ein Verbot der Automaten beurteilen würden. Die Fragen, die sich auf den bisherigen Umgang mit Waffen oder den erstrebten Waffenbesitz bezogen, zielten auf ein mögliches Wechselverhältnis zwischen Spiel und Wirklichkeit ab. Die Frage schließlich nach dem Vor-

bild wurde gestellt, um gegebenenfalls herausfinden zu können, in welchem Maße der Spieler von Vorbildern, zu denen möglicherweise auch die Kriegsspielautomaten zu zählen wären, abhängig ist.

FRAGEBOGEN IV (SITUATIONSBEZOGENE FRAGEN)

- 1.) Spielen Sie häufiger an diesem Automaten? JA NEIN
Wenn Ja: Wie oft?
- 2.) Wie lange schon kennen und benutzen Sie diesen Automaten?
- 3.) Benutzen Sie auch andere Spielautomaten? JA NEIN
Wenn JA: Welche?
- 4.) Wenn Sie spielen, bevorzugen Sie dann diesen Spielautomaten? JA NEIN
- 5.) Warum spielen Sie überhaupt an Automaten?
- 6.) Was empfinden Sie
a) Vor dem Spiel?
b) Während des Spieles?
c) Nach dem Spiel?
d) Ein Treffer
- freut Sie
- erregt Sie
- ist Ihnen gleichgültig
- 7.) Was machen Sie, wenn das Spiel beendet ist?
- 8.) Wie beurteilen Sie den Preis für ein Spiel?
- 9.) Schießen Sie auch mit echten Waffen? JA NEIN
Wenn JA:
a) Auf welche Ziele?
b) Warum?
c) Mit welchen Waffen?
Wenn NEIN:
a) Können Sie sich vorstellen, mit echten Waffen zu schießen? JA NEIN
b) Warum/Warum nicht?

FRAGEBOGEN IV (SITUATIONSBEZOGENE FRAGEN) /2.

- 10.) Stellen Sie sich während des Spieles vor,
in einem echten Bomber/Raumschiff/im
Schützengraben zu sitzen? JA NEIN
- 11.) Würden Sie gerne einmal, was Sie hier im
Spiel treiben, in Wirklichkeit betreiben? JA NEIN
Wenn JA: Wie im Spiel oder in abgewandel-
ter Form?
- 12.) Haben Sie Wehrdienst abgeleistet? JA NEIN
Wenn JA: Hatten Sie dabei mit Waffen zu
tun? JA NEIN
- 13.) a) Wie würden Sie es beurteilen, wenn
man diese "Kriegsspielautomaten" ge-
setzlich verbieten würde?
b) Warum?
c) Würden Sie versuchen, ein "Ersatzspiel"
zu finden? JA NEIN
d) Welches?
e) Könnten Sie sich vorstellen, dann zur
echten Waffe zu greifen? JA NEIN
- 14.) Glauben Sie, daß ein solches Spiel ver-
boten werden sollte? JA NEIN
- 15.) Glauben Sie, daß dieses Spiel die Lust
am Schießen weckt? JA NEIN
- 16.) Sind Sie der Ansicht, das Spiel fördere
die Lust am Töten? JA NEIN
- 17.) Können Sie sich durch dieses Spiel abre-
agieren? JA NEIN
- 18.) Stellen Sie sich vor, Sie seien derjenige,
auf den Sie hier schießen? JA NEIN
- 19.) Würden Sie gerne eine Waffe besitzen? ... JA NEIN
Wenn JA:
a) Warum?
b) Würden Sie diese mit sich tragen? JA NEIN
c) Wann würden Sie die Waffe einsetzen?
- 20.) a) Haben Sie ein Vorbild? JA NEIN
Wenn JA:
b) Wer ist Ihr Vorbild?

Der Fragebogen V stellt eine kurze Zusammenfassung der Fragebögen II - IV dar, aus denen er auch hervorgegangen ist. Dieser Fragebogen wurde erforderlich, da auf dem Rummelplatz eine besondere Situation in Bezug auf Benutzung aber auch Alter der Spieler bei den Kriegsspielautomaten prima facie festgestellt wurde, die jedoch näher analysiert werden sollte. Wenngleich eine ausführlichere Befragung auf dem Rummelplatz wünschenswert gewesen wäre, so mußte dennoch auf eine Vielzahl von Fragen verzichtet werden, da die Gegebenheiten des Jahrmarktes sich nicht für längere Befragungen eigneten. Der Grund dafür war allgemein der, daß die jeweiligen Spieler sich nur sehr kurze Zeit an den Kriegsspielautomaten aufhielten, dann jedoch sehr rasch wieder zu anderen Schaustellern aufbrachen, sodaß die Probanden nicht bereit gewesen wären, sich einer längeren Befragung zu unterziehen. Darüberhinaus war festzustellen, daß die Spieler auf dem Jahrmarkt Kinder waren, die für eine längere Befragung nicht das notwendige Interesse und Stehvermögen aufgebracht hätten. Hinzu kam, daß schon bei der äußerst kurzen Befragung die Durchführung der Gesamtbefragung durch drängende wartende Eltern gefährdet wurde.

- | | | |
|---|----|------|
| 1.) SPIELEN SIE HÄUFIG AN SOLCHEN AUTOMATEN? | JA | NEIN |
| 2.) BENUTZEN SIE AUCH ANDERE SPIELAUTOMATEN? | JA | NEIN |
| 3.) WARUM SPIELEN SIE AN DIESEM AUTOMATEN? | | |
| 4.) STELLEN SIE SICH WÄHREND DES SPIELES VOR,
MIT ECHTEN WAFFEN ZU SCHIEßEN? | JA | NEIN |
| 5.) WÜRDEN SIE GERNE EINMAL MIT ECHTEN WAFFEN
SCHIEßEN? | JA | NEIN |
| 6.) AUF WAS FÜR ZIELE? | | |
| 7.) SPIELEN SIE SELBST ODER BEGLEITEN SIE NUR DEN
SPIELER | | |
| 8.) KÖNNEN SIE SICH DURCH DAS SPIEL ABREAGIEREN? | JA | NEIN |
| 9.) BETREIBEN DIE DIESES SPIEL ALS WETTSPIEL? | JA | NEIN |
| 10.) SPIELEN SIE AUCH AUßERHALB DES RUMMELS? | JA | NEIN |
| 11.) WO? GASTSTÄTTE/SPIELHALLE/..... | | |
| 12.) AN WELCHEN AUTOMATEN? | | |

- 13.) WIE WÜRDEN SIE EIN VERBOT SOLCHER K-AUTO-
MATEN BEURTEILEN?
- 14.) WÜRDEN SIE EIN ANDERES AUTOMATENSPIEL
SPIELEN? JA NEIN
- 15.) WELCHES?
- 16.) BESITZEN SIE EINE WAFFE? JA NEIN
- 17.) WORAUF SCHIEßEN SIE DAMIT?

18.) ALTER	GESCHLECHT	EHELICH
BERUF		NATIONALITÄT
SCHULBILDUNG		
BEVORZUGTE FREIZEITGESTALTUNG		
KINO	TV	ART DER FILME

Weiterhin kam zur Anwendung der FAF von Hampel und Selg. Die verschiedenen Fragebögen und Tests kamen - soweit sich dies nicht aus der spezifischen Fragestellung ergibt - folgendermaßen zum Einsatz: Die Fragebögen II - IV wurden jeweils einer Gruppe von Spielern an CROSS FIRE and SKY RAIDER einerseits wie Spielern von ASTEROIDS, GALAXIAN und SPACE INVADORS andererseits vorgelegt. Diese Unterscheidung der zwei Spielergruppen wurde deswegen vorgenommen, da die jeweiligen Spiele sich in einigen Merkmalen wesentlich unterschieden. Zunächst war der Charakter der als Science Fiction Spiele zu bezeichnenden Automaten auffällig. Es bestand immerhin die hohe Wahrscheinlichkeit, daß eine Identifikation des Spielers mit dem Spielgeschehen auf dem Bildschirm nicht festzustellen sein würde, da die Ähnlichkeit mit echten kriegerischen Handlungen auf Grund des futuristischen Charakters der Automaten ASTEROIDS, GALAXIAN und SPACE INVADORS nur gering ist. Hinzu kommt, daß die dargestellten Objekte, die Raumschiffe nämlich, in der Weise dargestellt wurden, daß sie als solche nur kaum erkennbar waren. Ganz besonders trifft dies auf das Spiel ASTEROIDS zu, bei dem das Raumschiff, dessen der Spieler sich bedient, lediglich durch ein Dreieck dargestellt ist.

Im Gegensatz dazu war bei SKY RAIDER festzustellen, daß sich auf dem Bildschirmrahmen des Spielautomaten eine sehr konkrete Darstellung eines Jagdbomberpiloten befindet, darüberhinaus auch die auf dem Bildschirm abgebildeten Gegenstände, die Zielobjekte also, gut erkennbar und identifizierbar veranschaulicht sind. Ähnlich verhält es sich bei dem Spiel CROSS FIRE. Zwar sind die Zielobjekte nur sehr klein und daher schlecht erkennbar auf dem Bildschirm zu sehen, eine Identifikation ist jedoch grundsätzlich möglich wegen des sehr konkreten Spiel- oder auch Kampfgeschehens wie auch der Erkennbarkeit der abgebildeten Militärfahrzeuge.

Innerhalb der beiden Gruppen wurden wiederum Unterteilungen vorgenommen. Es wurden jeweils den Spielern vor und nach dem AutomatenSpiel der F A F vorgelegt sowie die Fragebögen II - IV bei der Gruppe der Science-Fiction-Spieler einerseits wie auch bei der Gruppe der Spieler an CROSS FIRE und SKY RAIDER andererseits. Die Differenzierung der Vorlage des F A F-Fragebogens vor und nach dem Spiel wurde vorgenommen, um eventuelle signifikante Unterschiede in der Aggressionsbereitschaft feststellen zu können.

Schließlich wurde auch den Benutzern der FLIPPER und SPIELAUTOMATEN MIT GEWINNMÖGLICHKEIT der F A F - Fragebogen in Verbindung mit den Fragebögen II und III vorgelegt, um eventuelle Unterschiede oder Ähnlichkeiten bezüglich der persönlichen Daten und der Aggressivität im Vergleich mit den Benutzern der Kriegsspielautomaten feststellen zu können.

Insgesamt wurden nur etwa 35 Personen eingehender befragt und untersucht. Diese relative geringe Anzahl war einerseits allein schon deswegen nicht zu umgehen, da, wie bereits mehrfach ausgeführt, die Gesamtzahl der Benutzer von Kriegsspielautomaten äußerst gering ist. In der Spielhalle, in der die Untersuchung

durchgeführt wurde, kam auf eine Gesamtzahl von 40 Spielautomaten eine Stammkundschaft von nur etwa 100 Spielern, die nach Auskunft der Aufsicht regelmäßig monatlich erschien. Es ist daher einsehbar, daß bei einem relativ geringen Kundenkreis, von dem auch nur ein wiederum sehr geringer Anteil Kriegsspielautomaten benutzt, kaum mehr als die angegebene Zahl von geeigneten Probanden anzutreffen war.

Desweiteren versteht sich die vorliegende Untersuchung als hypothesenbildende Voruntersuchung, bei der jedoch dennoch, trotz der geringen Anzahl von Untersuchten, eine Tendenz des Untersuchungsergebnisses nicht zu verkennen ist.

III. BESCHREIBUNG DER UNTERSUCHUNGSERGEBNISSE:

Bereits im vorangegangenen Abschnitt, der sich mit der Untersuchungsbeschreibung befaßte, wurde zum Teil der Beschreibung der Untersuchungsergebnisse vorgegriffen in Bezug auf die Erkenntnisse, die über die Benutzungsfrequenz wie auch die soziologischen Daten der Spielhallenpopulation gewonnen werden konnten. Es handelte sich dabei indes um das Verhalten und die Gewohnheiten aller in der Spielhalle Angetroffenen in ihrer Gesamtheit, ohne daß bisher der Wirkung des Automaten-spieles auf den Einzelnen Beachtung geschenkt wurde.

Die bisher getroffenen Feststellungen über die Gesamtheit der Automatenspieler und deren Gewohnheiten treffen natürlich ebenso auch auf die kleine Gruppe derjenigen zu, die nur - oder zumindest auch - sich der Kriegsspielautomaten bedienen. Die bisherigen Ausführungen sind also auch als Bestandteil der Untersuchungsergebnisse bezüglich der Kriegsspielautomaten-spieler zu verstehen. Ein Unterschied im Hinblick auf Geschlecht, Berufsgruppenzugehörigkeit und Schulbildung war zwischen der Gesamtgruppe aller Spieler und der Kriegsautomaten-spieler nicht feststellbar.

1.) Neben der Beobachtung des allgemeinen Verhaltens der Benutzer der Spielhalle wurden auch die Benutzer der Kriegsspielautomaten bei ihrem Spiel beobachtet. Außerdem wurden die Spieler nach ihren Empfindungen befragt. Dabei war zunächst auffällig, daß sehr häufig andere Personen dem Ablauf eines Spieles zusahen. Es stellte sich weiterhin heraus, daß jene Zuschauer größtenteils Mitspieler waren, die sich nach Abschluß eines Spieles dann ihrerseits an den Automaten begaben mit dem Bemühen, die Leistung des vorangegangenen Spielers zu übertreffen. Es wurde dabei deutlich, daß die Spiele als Wettspiele betrieben wurden, die Spieler ihre Fähigkeiten also untereinander messen und verglei-

chen wollten. Es ist dies ein Phänomen, das ebenso bei den FLIPPERSpielern zu beobachten war, die bisweilen nicht nur um den besseren Platz, sondern auch um Prämien (beispielsweise ein Bier) spielen.

Weiterhin war eine gewisse Erregung der Spieler nicht zu übersehen, die einerseits darin zum Ausdruck kam, daß die Spieler bei äußerster Konzentration ihr eigenes Spiel beobachteten, nicht zu Unterhaltungen bereit waren und sich erst nach Beendigung des Spieles deutlich lösten. Bei ungünstigem Spielausgang, sei es, daß der Spieler nur eine geringe Punktzahl erreichte, sei es, daß die ihm zur Verfügung stehenden Raumschiffe sehr rasch zerstört wurden, war zu beobachten, daß die Spieler verbal ihrem Unmut Ausdruck verliehen oder aber mit der Faust auf den Automaten schlugen. Die festgestellten Manifestationen des Gefühlslebens sind indes jedoch nicht als außergewöhnlich oder unüblich zu qualifizieren. Vergleicht man einmal das Verhalten von Skatspielern, Keglern oder auch von Menschen, die beispielsweise "MENSCH ÄRGERE DICH NICHT" spielen mit dem der Kriegsspielautomatenspieler, so läßt sich erkennen, daß auch jene Spieler bei entsprechendem Mißerfolg ihrem Ärger oder ihrer Enttäuschung über den unerwarteten und unerwünschten Spielausgang in gleicher Weise Ausdruck zu verleihen pflegen. Die geschilderten Beobachtungen in Hinblick auf das Verhalten der Spieler wurde durch eine Befragung der Spieler überprüft. Es stellte sich dabei heraus, daß die Mehrheit der Spieler nach eigenen Angaben durch das Spiel angespannt und aufgeregt sei. Diese Erregung rühre dabei von der Spannung des Spieles her. Anders hingegen wurden die eigenen Empfindungen bei der Benutzung von CROSS FIRE und SKY RAIDER dargestellt. Diese Spiele wurden als langweilig bezeichnet, sie seien ungeeignet, den Spieler anzuspannen oder zu erregen.

Bei der Auswertung der Fragebögen II und III ergab sich, daß das Alter derer, die die Kriegsspielautomaten benutzen, geringer ist als der Gesamtaltersunterschied. Das Durchschnittsalter betrug 23 Jahre, lag also 5 Jahre unter dem Gesamtdurchschnitt aller Spielhallenbesucher. Die Berufszusammensetzung war allgemein üblich und reichte vom Akademiker bis zum Arbeiter. Die stärkste Berufsgruppe machten die Handwerker aus, wobei jedoch gesehen werden muß, daß auch viele Arbeiter handwerklich tätig sind. Im Bereich der Schulbildung und Schulabschlüsse wurden ebenfalls dem Gesamtbevölkerungsdurchschnitt entsprechende Werte ermittelt: Die meisten Spieler hatten einen Hauptschulabschluß. Alle befragten Kriegsspielautomatenspieler kamen aus geordneten familiären Verhältnissen, wobei als Beruf des Vaters der Handwerker, bei der Mutter die Hausfrau überwiegend genannt wurden. Sechs der Spieler an den Kriegsspielautomaten hatten den Wehrdienst abgeleistet, es fand sich ein Ersatzdienstleistender, die übrigen hatten keinen Wehrdienst geleistet.

Neben mehreren Befragten, die über Straftaten im Freundes- oder Bekanntenkreis berichten konnten, wurde nur ein mehrfach Vorbestrafter angetroffen. Die meisten der Befragten waren schon an Prügeleien beteiligt gewesen, sei es als Opfer, als Täter oder in beiden Positionen. Nur sehr wenige der Spieler bezeichneten sich dann auch als uneingeschränkte Pazifisten, wobei den Befragten die Frage vorgelegt wurde, ob sie in jedem Falle gegen eine kriegerische Auseinandersetzung seien, gleich worum es dabei ginge.

Die "Kriegsspieler" sind insgesamt als stetige Menschen zu bezeichnen, die durchschnittlich viele Freunde und Freundinnen zählen konnten, wobei die Dauer der jeweiligen Freundschaften von üblicher Länge war, bei den jüngeren Leuten naturgemäß etwas kürzer, besonders im Hinblick auf die heterosexuellen Bindungen. Die

Arbeitsstellen wurden im Allgemeinen nicht häufig gewechselt, wenn sie überhaupt gewechselt wurden. Lediglich einer der Befragten hatte acht Mal die Arbeitsstelle gewechselt. Es war dies der einzige angetroffene Straftäter, der auch arbeitslos war und eine bemerkenswert hohe Anzahl an weiblichen Freunden aufzuweisen hatte.

Bis auf wenige Ausnahmen wurde das Verhältnis zu den Vätern als "gut" beschrieben, das Verhältnis zu den Eltern in seiner Gesamtheit wurde ebenfalls als "gut" bezeichnet.

Zum besseren Verständnis wurde dabei die 6-stufige Notenskala des deutschen Schulsystems zugrunde gelegt.

Nr. Beruf d. Eltern

Beteiligung an Prüfungen

Wehr-

Strataten bei Prob./Bekannten

Beruf

Alter

1	Hausfrau Handwerker	+	0	0	0	+	Handw.	23
2	Selbständige Selbständiger	+	0	0	0	+	Handw.	18
3	Hausfrau Handwerker	+	W	0	0	0	OHNE	19
4	Angestellte Angestellter	+	0	0	0	0	Arbeit.	19
5	Angestellte Handwerker	+	0	0	0	+	Handw.	17 (!)
6	Angestellte Handwerker	0	W	0	0	0	Angest.	22
7	Hausfrau Handwerker	0	0	0	0	0	Handw.	20
8	Hausfrau Handwerker	0	0	0	0	0	Schüler	19
9	Hausfrau Handwerker	0	W	0	0	0	Kaufmann (Soldat)	27 verh.
10	Angestellte Handwerker	+	W	5 mal, jetzt wieder verur.	OHNE	33 verh. 1 Kind		
11	Arbeiterin Arbeiter	+	W	0	0	0	Beamter	23 verh.
12	Hausfrau Handwerker	0	0	0	0	0	Angest.	22
13	Hausfrau Handwerker	+	0	0	0	+	Handw.	20
14	Hausfrau Akademiker	0	0	0	0	0	Akad.	34
15	Hausfrau Handwerker	+	W	0	0	0	(Soldat)	19
16	Hausfrau Selbständig	+	0	0	0	+	Beamter	33 verh. 3 Kinder

W = Wehrpflicht abgeleistet E = Ersatzdienst abgeleistet

Nr.	Freunde / -in	Arbeits- wechsel	Pazif.	Drog.	Verhältnis zu Vater/ Mutter
1	3 / 1	3x	+	T	5-6 / 2
2	viele / 0	1x	0	0	5 / 2
3	viele / 1	0	0	0	5 / 4
4	viele / 1	0	+	0	2 / 2
5	wenig / 0	0	0	0	1 / 1
6	2 / 1	2x	0	0	2 / 3
7	0 / 0	1x	+	T	1-2 / 1-2
8	ohne Ang/1	0	0	0	2 / 2
9	wenig / 0	0	0	0	2 / 2
10	viele / 2-3	8x	0	0	2 / 2
11	viele / 0	0	+	T	2 / 2
12	wenig / 1	1x	+	T	4 / 3
13	2 - 3 / 1	0	0	0	3 / 3
14	wenig / 1	0	0	0	2 / 2
15	viele / 1	0	0	T	1 / 2
16	0 / 0	0	0	0	2 / 2

Insoweit war also festzustellen, daß die Befragten im wesentlichen aus durchschnittlichen Verhältnissen stammten und in Bezug auf ihre soziale Stellung als sozialisiert zu bezeichnen waren.

Alle Benutzer der Kriegsspielautomaten waren männlich.

Bei der bevorzugt betriebenen Art der Freizeitgestaltung der Kriegsspielautomatenspieler stand der Sport im Vordergrund, was aber wohl auch auf das meist jugendliche Alter der Spieler zurückzuführen sein dürfte. Alle Befragten sahen fern und gingen ins Kino, wobei dem Fernsehen wegen des Umstandes, dort kostenlos Filme anschauen zu können, der Vorzug gegeben wurde. Bei der Frage nach den beliebtesten Filmarten in Kino und Fernsehen wurde den lustigen Filmen der erste Platz eingeräumt, gefolgt von den sogenannten Action Filmen, zu denen Kriminalfilme und Science Fiction Filme zusammengefaßt wurden.

BEVORZUGTE FREIZEITGESTALTUNG DER KRIEGSSPIEL-
AUTOMATENSPIELER:

Nr.	Alter	Freizeitgestaltung	Begleitung	bevorzugte Filmarten
1	23	Sport, Spielhal- lenbesuch	ohne	Abenteuerfilme
2	18	Ohne Vorzug	ohne	Krimis, Action Filme
3	19	Ohne Vorzug	ohne	Action ("STAR WAR) Lustspiele
4	19	Sport	Verein	Lustspiele
5	17	Ohne Vorzug	ohne	Krimis
6	22	Sport, Reisen Musisches	Familie	Lustspiele
7	20	Discothek, Spielhalle	Freundin	Lustspiele
8	19	Ohne Vorzug	Freunde	Dokumentarfilme
9	27	Ohne Vorzug	Familie	Ohne Vorzug
10	33	Spielhalle "aus Sport"	ohne	Ohne Vorzug
11	23	Sport	Verein	Abenteuerfilme
12	22	Sport	Verein	"anspruchsvolle Filme"
13	20	Tanzen	Freunde	Ohne Vorzug
14	34	Sport, Lesen	ohne	Science Fic. Lustspiele
15	19	Lesen	ohne	Science Fic.
16	33	Ohne Vorzug	Familie	Lustspiele

Die meisten der befragten Spieler an den Kriegsspielautomaten gaben an, ihre Freizeit allein zu verbringen, was auch der Tatsache entspricht, daß die Mehrzahl der Spielhallenbesucher überhaupt die Zeit in der Spielhalle allein verbringt.

Die bevorzugten Arten der Freizeitgestaltung wie auch die bevorzugten Filmarten lassen sich aus folgender Tabelle entnehmen. Es fällt dabei auf, daß den Actionfilmen, zu denen Abenteuerfilme, Kriminalfilme und insbesondere Science Fiction Filme zusammengefaßt sind, eine große Bedeutung zukommt. Als Musisches wurde Lesen, Malen und Musik bezeichnet.

Arten der Freizeitgestaltung:	Anzahl	bevorzugte Filmarten	Anzahl
Sport	6	Lustspiele	6
Ohne Vorzug	5	Actionfilme (1)	5
Musisches (2)	3	Ohne Vorzug	3
Spielhalle	3	Abenteuer	2
Tanzen u. Kino	3	Sonstiges	2

Bei den Benutzern der Kriegsspielautomaten fanden sich, verglichen mit den anderen Spielergruppen, viele, die ihre Freizeit alleine verbrachten.

ohne Begleitung	mit der Familie	mit Freunden	im Verein
7	3	3	3

c.) Die Auswertung des F A F Fragebogens wies keine Signifikanzen auf. (1) Die ermittelten Aggressionswerte waren noch im Normbereich anzusiedeln, waren jedoch, verglichen mit den von den Verfassern des F A F ange-

(1) Eine Gegenüberstellung der F A F - Werte finden sich unten am Ende dieses Abschnittes Seite 127

gegebenen Normwerten leicht erhöht. Lediglich bei einem Spieler ließ sich ein außergewöhnlich hoher Summenwert feststellen, der jedoch durch eine vergleichsweise ebenso hohe Aggressionshemmung ausgeglichen wurde. Die Versuchsperson war erstes von fünf Kindern eines Arbeiterhepaares, die es bis zur Hochschulreife gebracht hatte. Hält man sich diesen Werdegang vor Augen, so ist es nicht mehr als ungewöhnlich anzusehen, daß jener hohe Wert erreicht wurde, mußte sich doch der junge Mann durchzusetzen verstehen, um dieses Ziel erreichen zu können. Das Durchsetzungsvermögen indes ist mit aggressiveren Verhaltensweisen gepaart. Im Vergleich der Aggressionswerte vor und nach dem Spiel waren keine Besonderheiten festzustellen. Sowohl vor als auch nach dem Spiel waren hohe wie auch niedrige Aggressionswerte bei den Versuchspersonen festzustellen. Eine Signifikanz bezüglich des Aggressionswertes in der Weise, daß das Spiel am Kriegsspielautomaten die Aggressionsbereitschaft erhöhe oder senke, war nicht nachweisbar.

d) Schließlich wurden die Werte der Benutzer der Automaten SKY RAIDER und CROSS FIRE mit den Werten der Benutzer von SPACE INVADORS, ASTEROIDS und GALAXIAN verglichen sowohl bezüglich der persönlichen Daten als auch bezüglich der Ergebnisse bei der Auswertung des F A F. Es stellten sich dabei jedoch keine Auffälligkeiten heraus, sodaß diese Automaten ohne weitere Differenzierung alle als Kriegsspielautomaten gleicher Art bezeichnet werden können, deren wesentliches Merkmal die Nachahmung von Schüssen ist, bei denen es jedoch auf die dargestellten unterschiedlichen Zielobjekte nicht ankommt.

Bei der Beantwortung der "situationsbezogenen Fragen" mit dem Fragebogen IV ergaben sich die nachfolgend vorgestellten Ergebnisse:

Fragestellung	JA	NEIN
Nr. 1 Spielen Sie häufiger an diesem Automaten?	9	7
Nr. 3 Benutzen Sie auch andere Automaten?	16	
Nr. 4 Bevorzugen Sie diesen Automaten?	5	11
Nr. 8 Halten Sie den Spielpreis für zu hoch?	14	2
Nr. 9 Schießen Sie auch mit echten Waffen?	5	11
Nr.10 Stellen Sie sich während des Spieles vor, mit einer echten Waffe zu schießen?	3	13
Nr.11 Würden Sie das Spiel gerne einmal in Wirklichkeit betreiben?	0	16
Nr.12 Haben Sie Wehrdienst abgeleistet?	6	10
Nr.13c Wenn die Kriegsspielautomaten verboten würden, würden Sie sich dann ein "Ersatzspiel" suchen?	12	3
Nr.13e Könnten Sie sich vorstellen, wegen eines Verbotes der Kriegsspielautomaten zur echten Waffe zu greifen?	1	15
Nr.14 Sollte man Kriegsspielautomaten verbieten?	2	14
Nr.15 Weckt das Spiel die Lust am Schießen?	6	10
Nr.16 Weckt das Spiel die Lust am Töten?	2	14
Nr.17 Können Sie sich durch das Spiel abreagieren?	3	13
Nr.18 Könnten Sie sich vorstellen, Sie seien das Opfer?	3	13
Nr.20 Haben Sie ein Vorbild?	6	10

Nur einer der Befragten konnte sich auf die Frage, ob er sich im Falle des Verbotes der Kriegsspielautomaten ein Ersatzspiel suchen würde, nicht entscheiden.

e) Alle Kriegsspieler benutzten nicht nur Kriegsspielautomaten, sondern auch andere Spielautomaten, wobei nur vereinzelt besonderer Abneigung gegen das "Glücksspiel" (1) Ausdruck verliehen wurde. Bei der Frage danach, ob die Spieler auch andere Automaten benutzen würden (IV 3.), wurde an erster Stelle der Flipper genannt. Danach befragt, ob die Spieler den Kriegsspielautomaten bevorzugen würden, gab die Mehrzahl der Spieler an, diesem Automaten nicht den Vorzug zu geben. Dementsprechend würden die Spieler sich für den Fall, daß die Kriegsspielautomaten verboten würden, als Ersatzspiel das Flipperspiel wählen, sofern sie dies überhaupt machen würden. Ein Ersatzspiel suchen würde sich indes die Mehrheit der Benutzer der Kriegsspielautomaten.

Zu Frage 3 (Benutzen Sie auch andere Spielautomaten?)
Anzahl der JA-Antworten: 16

Automatentyp	Anzahl
FLIPPER	9
OHNE VORZUG	5
NUR TV	2
GESAMT	16

Zu Frage 13 d (Welches Ersatzspiel würden Sie wählen)
Auf Grund der Beantwortung von Frage 13c ergab sich, daß lediglich 12 Personen ein Ersatzspiel wählen würden

ART DES SPIELES	ANZAHL
FLIPPER	4
Ohne Vorzug	3
TV - Spiele	3
Billard	1
Irgendein Reaktionsspiel	1

(1) Gemeint waren die Automaten mit Gewinnmöglichkeit

Die Spieler gaben weiterhin an, daß sie wegen des Zeitvertreibes Automatenspiele betreiben würden, den Kriegsspielautomaten speziell als Geschicklichkeits- oder Wettspiel betreiben würden oder auch daß sie darin einen Reaktionstest sähen. Erst an letzter Stelle fand sich in diesem Zusammenhang als Begründung für die Benutzung des Kriegsspielautomaten, daß es dem Spieler Freude mache, zu schießen.

Zu Frage 5 (Warum spielen Sie überhaupt an Automaten?)

<u>Spielgrund</u>	<u>Anzahl</u>
Zeitvertreib	10
Spaß am Spiel	5
Spielgewohnh.	1
GESAMT	16

Speziell zur Benutzung der Kriegsspielautomaten wurde als Motivation genannt:

<u>Spielgrund</u>	<u>Anzahl</u>
Geschicklich- keitsspiel, Wettspiel, Reaktionstest	7
Reiz der Tech.	2
Neues Gerät auszuprobieren	2
Ohne Grund,	1
Spannung,	1
Schießfreude	1
keine bes. Motivation	2
GESAMT	16

Vor Spielbeginn beschrieben die Testpersonen ihre Empfindung als Freude auf das Spiel aber sie sagten, daß sie keinerlei Empfindungen vor dem Spiel hätten. Während des Spieles, so berichteten die Befragten mehrheitlich, seien sie sehr angespannt, nach dem

Spiel jedoch hätten die Spieler keine Empfindung mehr bezüglich des soeben abgeschlossenen Spieles, es sei denn, daß die Spieler sich je nach Ausgang des Spieles über Erfolg oder Mißerfolg freuten.

Zu Frage 6 (Was empfinden Sie ...?)

	Vor	Während	NACH (dem Spiel)
Keine Empfindung	7	2	8
Freude	6	0	1
Anspannung	0	11	0
Je nach Spiel- ausgang	0	0	4
"weiß nicht"	1	1	1
Sonstiges (1)	2	2	2
GESAMT	16	16	16

Für ein Verbot der Kriegsspielautomaten sprachen sich die wenigsten der Befragten aus, die ein solches Verbot damit begründen würden, daß die Kriegsspielautomaten aggressiv machen würden. Die Mehrheit jedoch war gegen ein Verbot der Kriegsspielautomaten und begründete dies entweder damit, diese Geräte seien geeignet, Aggressionen abzubauen, ein Verbot sei also geradezu schädlich, oder aber wären deswegen gegen ein Verbot, weil sie keine Gefahr in den Kriegsspielautomaten sahen, sie ein Verbot als Einschränkung ihrer persönlichen Freiheit sähen oder schließlich wegen des Verlustes einer Möglichkeit, sich die Freizeit zu vertreiben.

Zu Frage 13 a (Wie würden Sie es beurteilen, wenn man die Kriegsspielautomaten gesetzlich verbieten würde?)

Es sprachen sich aus:

GEGEN EIN VERBOT	9
ES SEI IHNEN GLEICH	5
FÜR EIN VERBOT	2
GESAMT	16

Als Begründung der Befürwortung des Verbotes von Kriegsspielautomaten wurde angegeben, daß diese Automaten aggressionsfördernd seien.

Gegen das Verbot waren die restlichen 14 Befragten, weil

sie darin eine persönliche Einschränkung sehen	1
die Automaten den Abbau von Aggressionen förderten	3
diese Automaten ungefährlich seien	2

Ein Befragter konnte seine Ablehnung eines Verbotes nicht begründen.

Nur DREI der Spieler könnten sich bei dem Spiel vorstellen, tatsächlich als Schütze oder Objekt in eine kämpferische Auseinandersetzung in der Form, wie der Automat sie vorstellt, verwickelt zu sein oder stellten sich dies gar vor. Die Benutzer wurden auch danach gefragt, ob sie das, was sie gegenwärtig spielten, gerne einmal in Wirklichkeit betreiben würden. Es ergab sich dabei, daß die Spieler zwar gerne in einem Raumschiff mitfliegen würden, dies aber im Rahmen eines Kampfes unter gar keinen Umständen mehr wollten.

Mit den Fragen 15 und 16 sollte festgestellt werden, wie sich die Benutzer der Kriegsspielautomaten zu der in der Öffentlichkeit aufgestellten Behauptung stellten, die Kriegsspielautomaten seien deswegen gefährlich und zu verbieten, weil durch die Benutzung der Automaten der Krieg und die Gewalt verharmlost würden. Die Folge der Verharmlosung sei, daß bei dem Spieler, insbesondere dem Jugendlichen eine Lust am Umgang mit Waffen, dem Schießen also, ja sogar dadurch auch die Lust am Töten, geweckt werde. Nur zwei der Befragten gaben dabei an, sie könnten sich vorstellen, daß der Umgang mit den Kriegsspielautomaten die Lust am Töten wecke, sechs der Befragten meinten, es sei möglich, daß der Umgang mit dem Automaten die Lust am Umgang mit Schußwaffen wecken oder fördern könne. Die Befragten erklärten aber dazu weiter, daß nicht der Automat diese Gefahr in sich berge, sondern daß es im wesentlichen auf die Veranlagung des Spielers ankomme, wobei eben insbesondere Kinder und Jugendliche gefährdet seien. Sich selbst hielten die Spieler in keinem Falle für gefährdet.

In Bezug auf das eigene Aggressionsverhalten gab die Mehrheit der Befragten an, daß sie sich durch dieses Spiel nicht abreagieren könnten, das Spiel sei in Bezug auf ihr Aggressionsverhalten gänzlich irrelevant. Drei Befragte erklärten dagegen, daß sie sich durch das Spiel abreagieren könnten, es wurde jedoch auch gesagt, durch das Spiel könne man sich ablenken und so zuvor erlebten Ärger vergessen.

Mit einem weiteren Fragenkomplex sollte die Stellung der Benutzer der Kriegsspielautomaten zu echten Schußwaffen ermittelt werden. Es ergab sich bei der Befragung, daß lediglich fünf der Befragten auch mit echten Waffen schoß, von denen wiederum zwei ihren Wehrdienst gerade ableisteten und daher verpflichtet war, mit

echten Schußwaffen umzugehen. Die Zielobjekte jener Schützen waren dann auch die beschriebenen üblichen Ziele der Bundeswehr. Die verbleibenden Schützen gaben an, aus Sport zu schießen, wobei sie ein Luftgewehr oder eine Luftpistole benutzten, als Ziele wurden Zielscheiben genannt oder - von einem Befragten - Spatzen.

Die übrigen Spieler, die üblicherweise nicht mit echten Waffen umgingen, konnten es sich jedoch vorstellen, mit Waffen umzugehen. Der ihnen am wahrscheinlichsten erscheinende Grund, eine echte Waffe zu benutzen, war dann auch wieder das Sportschießen.

Bei der Frage danach, ob die Spieler dann gerne eine Waffe besitzen wollten, stellte sich heraus, daß der private Waffenbesitz nicht sehr erstrebt ist. Die Gesamtzahl derer, die eine Waffe besitzen wollte und derjenigen, die bereits eine Waffe hatten, war wesentlich geringer als die Anzahl jener, die keine Schußwaffe haben wollte. Eine Schußwaffe sei zu gefährlich, wurde erklärt oder aber man brauche keine Waffe. Diejenigen, die eine eigene Schußwaffe haben wollten, würden diese besitzen wollen, um das Schießen aus Sport zu betreiben, oder aber, um sich in Notwehrlagen verteidigen zu können. Einer jedoch setzte den Wunsch, eine echte Waffe haben zu wollen, mit dem Wunsch nach Macht gleich.

Den Gründen für den Waffenbesitz entsprechend wollten jene Befragten ihre Waffen dann auch nur im Sport oder im Falle der Notwehr einsetzen. Ständig mit sich führen wollen würden diese Waffe allerdings die Befragten, die als Grund für den erstrebten oder erwünschten Waffenbesitz die damit ermöglichte Notwehr angaben.

Zu Frage 19 (Würden Sie gerne eine Waffe besitzen?)

JA	NEIN	ES BESITZEN EINE WAFFE
3	10	3

Die Anzahl derer, die eine Waffe besitzen und eine besitzen wollen, wurde zusammengefaßt. Es ergaben sich daher

JA - Antworten: 6

Zu Frage 19 a (Warum würden Sie gerne eine Waffe besitzen?)

Grund für den Waffenbesitz	Anzahl
SPORT	3
NOTWEHR	2
WUNSCH NACH MACHT	1

Zu Frage 19 b (Würden Sie die Waffe mit sich tragen?)

2 der Befragten würden die Waffe bei sich tragen und diese dann im Falle der Notwehr einsetzen.

Zu Frage 19 c (Wann würden Sie die Waffe einsetzen?)

EINSATZ DER WAFFE	Anzahl
Nur im Sport	3
Im Falle der Notwehr	3

Nur wenige der Befragten gaben zu, ein Vorbild zu haben, welches dann entweder der Vater war oder Phantasiegestalten und Idealvorstellungen wie "Superman" oder "Millionär"

Zu Frage 20 (Haben Sie ein Vorbild?)

Anzahl der JA-Antworten:	6
Anzahl der NEIN-Antworten:	10

Zu Frage 20b

Person des Vorbildes	Anzahl
Der Vater	3
Person des öffentlichen Lebens	1
Phantasieperson (1)	2

Schließlich konnte festgestellt werden, daß die große Mehrheit der Benutzer der Kriegsspielautomaten den Preis für ein Spiel (DM 1,--) für zu hoch hielten. Nur den Spielern, die das Spiel beherrschten und daher die Dauer eines Spieles verlängern konnten, schien der Preis angemessen. Es wurde jedoch von diesen geübten Benutzern eingeräumt, daß das Spiel des Anfängers bereits nach ein bis zwei Minuten beendet sein könnte und daher für diesen Personenkreis zu teuer sei. Die Angaben bezüglich der Spieldauer treffen auf die Spiele CROSS FIRE und SKY RAIDER nicht zu, da die Zeit für ein Spiel dabei auf eine Minute begrenzt ist.

2.) Auf dem Rummelplatz wurden insgesamt 30 Spieler befragt, von denen 10 eingehender unter Zuhilfenahme des oben erläuterten Fragebogens V interviewt wurden. Das Alter der Spieler auf dem Rummelplatz lag bei 14 Jahren, die Spieler dort waren also im wesentlichen noch Kinder. Die Motivation der Spieler, die sie zur Benutzung der Kriegsspielautomaten veranlaßte, war, daß sie ein Wettspiel miteinander betreiben wollten, sie wollten ihre Geschicklichkeit und ihr Reaktionsvermögen mit dem der Mitspieler vergleichen.

Insgesamt gaben 26 der 30 Befragten dies als Spielgrund an, während 3 weitere meinten, die Technik der Kriegsspielautomaten würde sie reizen, dieses Spiel zu machen, und einer angab, es würde ihm Freude bereiten, Treffer erzielen zu können, wie etwa bei der Benutzung der Schießbude.

Alter	unter 14	14	15	16	17	18	Durchschnitt
	11	3	6	6	3	2	14.7

Ähnlich waren auch die anderen Ergebnisse mit denen, die bei der Befragung in der Spielhalle gefunden wurden, vergleichbar.

Nur drei der 10 Befragten benutzen häufiger die Kriegsspielautomaten. 9 der Befragten bespielten auch andere Automaten, nämlich

FLIPPER	7
ROAD RACE	1
Spielautomat mit Gewinnmöglichkeit	1

Die 10 eingehender Befragten gaben als Gründe für das Automatenspiel an:

WETTSPIEL	3
ZEITVERTREIB	2
SPANNUNG	1
SCHIESSPORT	1
SONSTIGES	3

(Die bei "Sonstiges" angegebenen Gründe waren, daß ein anderer Spielautomat besetzt gewesen sei oder der Spie-

ler einen Automaten habe ausprobieren wollen, der ihm bisher noch nicht bekannt gewesen sei.

2.) Es wurde bereits darauf hingewiesen, daß die Situation der Kriegsspielautomaten auf dem Rummelplatz, verglichen mit der Nutzungsweise in den Spielhallen wesentlich anders ist. Allein schon von der Häufigkeit des Aufkommens der Kriegsspielautomaten war festzustellen, daß es auf dem Rummelplatz bedeutend mehr dieser Automaten gibt, aber auch die Vielfalt dort weitaus größer ist.

ART UND NUTZUNGSHÄUFIGKEIT DER SPIELAUTOMATEN
AUF DEM RUMMELPLATZ

Anzahl der Automaten	Bezeichnung des Spieles	Anzahl der Benutzer/Std.
2	TANK	12
1	SPACE ATTAC	10
1	DEPTHCHARGE	9
1	BOOT HILL	7
1	BOMBER	5
1	GUIDED MISS.	5
1	FLIPPER	5
1	ROAD RACE	2
1	CLAY SHOOT	2
1	BÄRENJAGD	1
1	SEA WOLF	0
12	GESAMT	58 (5 w)

Auch die Spieler auf dem Rummelplatz stellten sich keinen echten Krieg vor. Nur ein Spieler gab an, sich eine echte Waffe vorzustellen während des Spieles. Abreagieren konnte sich durch das Spiel am Kriegsspielautomaten keiner der Befragten.

9 der Spieler auf dem Rummelplatz äußerten jedoch den Wunsch, eine echte Waffe besitzen zu wollen, unter denen sich einer befand, der Zugang zu der Luftpistole des Vaters hatte, mit der er auf eine Zielscheibe zu schießen angab.

Von den Spielern, die eine Waffe besitzen wollten, wurden als Ziele angegeben:

ZIELSCHEIBE	5
KEINE LEBEWESSEN	3
"WEIß NICHT"	1

7 der Spieler wäre ein Verbot der Kriegsspielautomaten gleichgültig, 2 wären für ein Verbot, einer wäre gegen ein Verbot.

Würden die Kriegsspielautomaten verboten, so würden 7 der Befragten sich ein Ersatzspiel suchen:

ROAD RACE	4
FLIPPER	2
IRGENDEIN SPIEL	1

Die Benutzer der Kriegsspielautomaten auf dem Rummelplatz gaben an, auch sonst Spielautomaten zu benutzen, wobei sie dann hauptsächlich in Gaststätten spielen würden, wo dies jedoch nur wegen der "Großzügigkeit" der Gastwirte möglich sei. Das in den Gaststätten bevorzugte Spiel war der FLIPPER-AUTOMAT.

Schließlich sei noch auf den Schulbildungsstand der Spieler hingewiesen, der dem Gesamtdurchschnitt der Bevölkerung entsprach.

HAUPTSCHULE	5
GYMNASIUM	3
REALSCHULE	2

Alle Benutzer der Kriegsspielautomaten auf dem Rummelplatz waren männlichen Geschlechtes.

Insoweit waren also im Vergleich zu den Besuchern der Spielhalle, die sich dort den Kriegsspielautomaten zuwandten, keine Besonderheiten feststellbar.

Dagegen war auffällig, daß es die meisten der auf dem Rummelplatz befragten Spieler waren, die angaben, eine eigene Waffe besitzen zu wollen, was jedoch bei Kindern nicht zu verwundern braucht, da alle diesen Wunsch haben. Es ergab sich aus der Frage nach dem Verwendungszweck der Waffe, daß die Spieler dort an einen Waffenbesitz aus sportlichen Gründen dachten.

Noch ein Weiteres fiel auf: Ein hoher Anteil der ange-
troffenen Spieler wurde in Uniform angetroffen. (Es muß hier an dieser Stelle darauf hingewiesen werden, daß jene Beobachtung und Untersuchung der Kriegsspielautomatenbenutzer auf dem Rummelplatz zur Karnevalszeit stattfand.) Die Spieler erschienen in naturgetreuen Nachahmungen gegenwärtig noch gebräuchlicher deutscher und amerikanischer Armeekleidungen, an der lediglich die Rangabzeichen fehlten. Bewaffnet war indes keiner der Jungen, auch nicht mit Schußwaffenimitationen. Bei einigen Spielern war zu beobachten, daß ihre Kleidung deutlich an Uniformstücke erinnerte und wohl auch er-

innern sollte, wenngleich das gesamte Kostüm nicht vollständig war.

Allerdings erschienen nicht nur die Benutzer der Kriegsspielautomaten in militanter Kostümierung. Sehr viele der etwa 16-jährigen Jungen wurden nicht nur auf dem Rummelplatz sondern im gesamten karnevalistischen Straßenbild in Uniform oder uniformähnlichen Kostümen angetroffen.

3.) Zum Vergleich zu den Benutzern der Kriegsspielautomaten wurde eine Gruppe von Flipperspielern beobachtet und befragt.

a) Wie auch die Benutzer der Kriegsspielautomaten, so verliehen die Flipperspieler ihren Gefühlen deutlich Ausdruck, sei es, daß die Spieler verbal ihrer Enttäuschung oder ihrem Ärger Ausdruck verliehen, sei es, daß auch die Flipperspieler erregt gegen den Automaten schlugen oder traten.

b) Bei der Auswertung der Fragebögen II und III ergab sich, daß das Alter dem der Benutzer der Kriegsspielautomaten entsprach. Es lag bei 22.6 Jahren. Auch die Berufszusammensetzung entsprach der der Norm, ebenso wie die ermittelten Schulabschlüsse. Beteiligungen an Schlägereien waren bei den Flipperspielern seltener als bei den Spielern an den Kriegsspielautomaten, jedoch nicht in besonders auffälliger Weise. Keiner der Flipperspieler war - nach eigenen Angaben - straffällig geworden. Die Anzahl der Pazifisten war nicht größer als bei den "Kriegsspielern". Auch entsprachen sich die Ergebnisse bezüglich der Anzahl und Beständigkeit der Freundschaft sowie der Beständigkeit am Arbeitsplatz. Das Verhältnis zu den Eltern wurde als normal beschrieben, auffällige Abneigungen gegen die Väter konnten nicht festgestellt werden, in einem Fall jedoch wurde das Verhältnis zur Mutter als schlecht beschrieben.

In Bezug auf die Freizeitgestaltung ergab sich, daß - wie auch bei den Benutzern der Kriegsspielautomaten - Sport und Musisches am beliebtesten war, gefolgt vom Besuch in der Spielhalle.

Unterschiedlich waren die Beliebtheit der Filmarten und die Tatsache, daß die Kriegsspielautomatenspieler größtenteils ihre Freizeit allein verbrachte, während die Flipperspieler im Wesentlichen ihre Freizeit mit Freunden verbrachten.

c) Die Auswertung des F A F ergab keine unterschiedlichen Ergebnisse bezüglich der beiden verglichenen Gruppen. Hier wie dort waren hohe und niedrige Aggressionsbereitschaften anzutreffen. Unter den Flipperspielern war ein geringer Anteil Frauen.

PERSÖNLICHE DATEN DER FLIPPERSPIELER:

(Teil 1)

Nr.	Schule	Sex	Beruf d. Eltern	Beteiligung an Prügeleien	Wehrdienst	Straftaten bei Bekannten	Beruf	Alter
17	ABI	m	Hausfrau Arzt	0	0	0	Pädagoge	29
18	HS	m	Verkäuferin	+	0	+	Arbeiter	18
19	ABI	m	Hausfrau Beamter	0	0	0	Beamter	20
20	HS	w	Hausfrau Handwerker	0	entf.	0	Hausfrau	18 verh. 1 Kind
21	ABI	m	Hausfrau Jurist	0	22	0	Student	25
22	MR+ FOS	m	Angestellte Beamter	0	0	0	Ingenieur	40 gesch.
23	MR	m	Selbständig Selbständig	0	0	0	Schüler	19
24	HS	m	Angestellte Handwerker	+	0	0	AzuBi: Kaufmann	19
25	MR	w	Hausfrau Ingenieur	0	entf.	0	Sekretärin	20
26	HS	m	Hausfrau Arbeiter	+	0	+	Handwerker	19

PERSÖNLICHE DATEN DER FLIPPERSPIELER:

(Teil 2)

Nr.	Freunde/-in /	Arbeits- wechsel	Pazif.	Drog.	Verhältnis zu Vater/Mutter
17	4/1	1x	+	T	2 / 2-3
18	5/1	Ox	+	O	4 / 3
19	5/1	Ox	O	O	2 / 2
20	viele/0	2x	+	O	2 / 2
21	3/1	1x	O	O	verst./1
22	4/1	1x	O	O	2 / 1
23	3/1	entf.	O	T	4 / 4-5
24	2-3/	Ox	O	O	2 / 2
25	4/4	Ox	+	O	3 / 2
26	viele/3	2x	+	O	1 / 2

BEVORZUGTE FREIZEITGESTALTUNG DER FLIPPERSPIELER:

Nr.	Alter	Freizeitgestaltung	Begleitung	bevorzugte Filmarten
17	29	Musik	Gruppe	Lustspiele
18	18	Sport	Freunde	Action Filme
19	20	Sport	Verein	Western
20(w)	18	Spielhalle Lesen	Ohne	Spielfilme
21	25	Lesen	Ohne	Romanverfilm.
22	40	Ausgehen	Freundin	"anspruchsvolle Filme"
23	19	Flipper, Disco	Freunde	Science Fic.
24	18	Flipper, Disco	Freunde	Krimis
25(w)	20	Autofahren	Freunde	Spielfilme
26	19	Sport	Verein	Abenteuer

Die meisten der befragten Spieler an den Flipper-automaten gaben an, ihre Freizeit mit Freunden zu verbringen. Von 10 Befragten waren dies 6, während 2 Spieler üblicherweise ihre Freizeit in Vereinen verbrachten und nur weitere 2 ihre Freizeit gewöhnlich ohne Begleitung verbrachten.

Die bevorzugten Arten der Freizeitgestaltung der Flipperspieler wie auch die bevorzugten Filmarten lassen sich nachfolgender Tabelle entnehmen. Es fällt auch hier wieder auf, daß den Actionfilmen, zu denen hier Western, Krimis und Science Fiction Filme zusammengefaßt wurden, eine große Bedeutung zukommt.

Als Musisches wurde Lesen, Malen und Musizieren zusammengefaßt.

Arten der Freizeitgestaltung:	Anzahl
Sport	3
Musisches	3
Spielhalle	3
Tanzen, Ausgehen	3
Autofahren	1
Bevorzugte Filmarten:	Anzahl
Action Filme (1)	4
Spielfilme	3
Abenteuerfilme	1
Lustspiele	1
Sonstige	1

4.) Schließlich wurde noch eine Gruppe von den Spielern zum Vergleich herangezogen, die bei dem Spiel an Automaten mit Gewinnmöglichkeit angetroffen wurden.

Das Durchschnittsalter dieser Gruppe betrug 30.6 Jahre, lag also über dem Gesamtdurchschnitt aller erfaßten Spielhallenbenutzer.

PERSÖNLICHE DATEN DER SPIELER AN SPIELAUTOMATEN MIT GEWINNMÖGLICHKEIT:

(Teil 1)

Nr.	Schule	Sex	Beruf d. Eltern	Beteiligung an Prügelei- en	Wehr- dienst	Strafta- ten bei Prob./Be- kannten	Beruf	Alter
27	HS	m	Hausfrau Arbeiter	0	0	0	Schiffsb. (Schloss.)	24
28	HS	m	Hausfrau Angestellter	0	0	+	Angest. (Ohne)	21 verh. 1 Kind
29	HS	m	Hausfrau verst.	0	+	0	Beamter	38 verh. 1 Kind
30	HS	m	Angestellte ./.	0	0	0	Arbeiter Lehre	17
31	ABI	w	Hausfrau Beamter	0	entf.	0	Sekret.	25 verh.
32	HS	m	Hausfrau Handwerker	+	+	0	Kaufmann	28 verh.
33	HS	m	Hausfrau Arbeiter (Ge)	+	0	0	Handwerk.	19
34	ABI	m	Hausfrau	0	Krieg	0	Ingenieur	58 verh. 1 Kind
35	HS	m	Hausfrau Handwerker	+	0	0	Handwerk. (Beamter)	24 verh.
36	MR	m	verst. verst.	+	Krieg	0	Handwerk. (selbstst.)	52 verh. 2 Kinder

PERSÖNLICHE DATEN DER SPIELER AN SPIELAUTOMATEN MIT GEWINN-
MÖGLICHKEIT:

(Teil 2)

Nr.	Freunde/-in	Arbeits- wechsel	Pazi.	Drog.	Verhältnis zu Vater/Mutter
27	1/ 1 (4)	1x	0	0	2 / 1 (2)
28	0/0	1x	0	+	1 / 1
29	viele/0	0x	0	0	2 / 2
30	2-3/0	0x	+	0	nf / 2
31	4 / 0	1x	+	0	2 / 2
32	1 / 0	3x	0	0	4 / 2
33	2 / 1 (1)	0x	0	T(3)	5-6// 2
34	2-3/0	0x	0	0	3 / 3
35	2 / 0	1x	0	0	3 / 3
36	2 / 0	0x	+	0	.0. /./.

BEVORZUGTE FREIZEITGESTALTUNG DER SPIELER AN
AUTOMATEN MIT GEWINNMÖGLICHKEIT:

Nr.	Alter	Freizeitgestaltung	Begleitung	bevorzugte Filmarten
27	24	Minigolf	Verein	"anspruchsvolle"
28	21	zu Hause	Familie	Krimis
29	28	Lesen, Sport	Kollegen	Dokumentarfilm
30	17	Fußball	Freunde	Lustspiel Action
31	25	zu Hause	Familie	Krimis

Ein "T" in der Spalte Drog. (= Drogenkonsum) gibt an, daß der Befragte schon einmal Drogen ausprobiert hatte, ohne dabei Drogenabhängiger geworden zu sein.

Nr.	Alter	Freizeitgestaltung	Begleitung	bevorzugte Filmarten
32	28	zu Hause	Familie	Western
33	19	Zeichnen, Musik	Ohne	Western
34	58	Kegeln	Kollegen	Science Fic- tion
35	24	Reisen, Sport	Ohne	Krimis
36	52	zu Hause	Familie	Spielfilme

Auffälligkeiten in Bezug auf besondere Aggressionen gegen die Spielautomaten, beispielsweise in der Form, daß der Automat von dem Spieler geschlagen oder getreten wurde oder in Bezug auf die durch die Fragebögen II und III erfaßten Daten ergaben sich nicht. Im Vergleich zu den beiden anderen Spielergruppen waren die drei Gruppen im wesentlichen gleich. Bei der Art der Freizeitgestaltung wurde wiederum dem Sport der Vorzug gegeben, an zweiter Stelle wurde genannt das Verbringen der Freizeit zu Hause im Kreise der Familie. Der Spielhallenbesuch wurde nicht als eine der bevorzugten Arten der Freizeitgestaltung angesehen. Dieses Ergebnis kann jedoch nicht verwundern, da die Mehrheit der Befragten verheiratet war.

Konsequenterweise wurde dann auch die Familie an erster Stelle genannt bei der Begleitung während der Freizeit.

Begleitung:

Familie	Freunde/Kollegen	Ohne Begleitung	Verein
4	3	2	1

Die bevorzugte Filmart war bei der Gruppe der Spieler an den Automaten mit Gewinnmöglichkeit die Gruppe der Actionfilme, zu denen Krimis, Western und Science Fiction Filme gezählt wurden. Auch dieses Ergebnis konnte nicht überraschen, da die Befragten, wenn sie Filme sehen wollten, auf die Programme der Deutschen Fernsehanstalten angewiesen waren, die hauptsächlich Actionfilme zeigen. Der Frauenanteil war gering.

BEVORZUGTE FREIZEITGESTALTUNG DER SPIELER AN AUTOMATEN MIT GEWINNMÖGLICHKEIT:

Arten der Freizeitgestaltung:	Anzahl
Sport	5
zu Hause bleiben mit der Familie	4
Musisches	2
Sonstiges	1

Bevorzugte Filmarten:	Anzahl
Actionfilme (1)	7
Lustspiele	1
Dokumentarfilme	1
Spielfilme	1
"anspruchsvolle Filme"	1

Die Auswertung des F A F bei den Benutzern der Spielautomaten mit Gewinnmöglichkeit zeigte ebenfalls keine Besonderheiten.

5.) Im Folgenden findet sich eine Gegenüberstellung der ermittelten Aggressionswerte auf der Grundlage des bei den Spielern aller drei Gruppen angewandten F A F.

BENUTZER DER KRIEGSSPIELAUTOMATEN:

Alter	Faktor 1 spontane Aggress.	Faktor 2 reaktive Aggress.	Faktor 3 Erregbar- keit	Faktor 5 Hemmungen	Summe: Fakt.1-3
23	6	2	7	4	15
19	6	5	4	2	15
18	10	9	6	5	25
19	4	2	2	8	6
19	5	4	3	6	12
22	7	3	10	3	20
19	2	3	3	3	8
33	5	4	5	4	14

Diese Werte wurden bei einer Anzahl von Spielern ermittelt, bevor das Spiel begonnen wurde. Nachfolgend die Aggressionswerte einer anderen Gruppe, denen der F A F nach dem Spiel vorgelegt wurde.

Es wäre wünschenswert gewesen, jeweils demselben Spieler einen Test vor und nach dem Spiel vorlegen zu können. Die besonderen Umstände der Feldstudie brachten es aber mit sich, daß von diesem Vorhaben Abstand ge-

nommen werden mußte, da die Bereitschaft der Versuchspersonen, einen weiteren und auch längeren Test durchführen zu lassen, nicht gegeben war. Auf die Anwendung beispielsweise des Rosenzweig P-F Testes oder des Rorschach mußte daher verzichtet werden. Entsprechende Untersuchungen ließen sich jedoch im Rahmen eines Experimentes durchführen.

BENUTZER DER KRIEGSSPIELAUTOMATEN (nach dem Spiel):

Alter	Faktor 1 spontane Aggress.	Faktor 2 reaktive Aggress.	Faktor 3 Erregbar- keit	Faktor 5 Hemmungen	Summe: Fakt.1-3
17	8	8	6	4	22
22	4	2	8	5	14
20	3	2	2	3	7
27	2	1	7	9	10
33	6	7	10	2	23
23	18	12	11	7	41
20	3	6	8	1	17
34	4	1	1	4	6

Die Werte zeigen, daß sich sowohl vor als auch nach dem Spiel Spieler mit hohen als auch niedrigen Aggressionswerten finden. Signifikanzen, die sich auf die vorherige Benutzung des Automaten zurückführen ließen, können daher nicht konstatiert werden. Es würde sich um reine Spekulationen handeln.

Zum Vergleich wurde auch den Spielern an den Flipperautomaten wie auch an den Spielautomaten mit Gewinnmöglichkeit der F A F vor und nach dem Spiel vorgelegt, wobei jedoch wiederum die Spieler, deren Werte vor und nach dem Spiel ermittelt wurden, nicht identisch waren.

FLIPPERSPIELER vor dem Spiel):

Alter	FAF 1	FAF 2	FAF 3	FAF 5	Summe
-------	-------	-------	-------	-------	-------

18	2	5	4	4	11
18	10	10	8	5	28 (1)
29	./.	./.	./.	./.	./.

Bei der Auswertung des Fragebogens waren bei einer Testperson berechnete Zweifel an der Bereitschaft zur Mitarbeit angebracht. Das Ergebnis blieb daher unberücksichtigt.

FLIPPERSPIELER (nach dem Spiel):

Alter	FAF 1	FAF 2	FAF 3	FAF 5	Summe
-------	-------	-------	-------	-------	-------

20	3	1	2	4	6
25	1	1	2	3	4
40	2	2	2	8	6

(1) Es war dies die einzige weibliche Person, die am FLIPPER angetroffen wurde.

Schließlich wurde noch ein Vergleich mit den Spielern an den Automaten mit Gewinnmöglichkeit vorgenommen.

AUTOMATEN MIT GEWINNMÖGLICHKEIT (vor dem Spiel):

Alter	FAF 1	FAF 2	FAF 3	FAF 5	Summe
24	./.	./.	./.	./.	./.
38	3	1	3	6	7
25	0	3	2	5	5

AUTOMATEN MIT GEWINNMÖGLICHKEIT (nach dem Spiel):

Alter	FAF 1	FAF 2	FAF 3	FAF 5	Summe
28	3	2	3	7	8
17	5	7	6	8	18
21	11	3	5	5	19

Als Vergleichswerte zur Beurteilung und Interpretation aller Werte wurden die von den Verfassern des F A F angegebenen Summenwerte bezogen auf die Berufsschicht zugrunde gelegt. Danach liegen die Normwerte zwischen 13.04 und 18.32, die sich jeweils auf die Berufsschicht "obere Unterschicht" bis "obere Mittelschicht" beziehen (1). Im Rahmen der vorliegenden

(1) Hampel und Selg, Handanweisung zum FAF, 1975, Tab 10

Untersuchung ist entsprechend der Berufsstatistik davon auszugehen, daß die untersuchten Spieler sich in jenem Normrahmen befinden, wie er als Vergleichswert zugrunde liegt.

Im wesentlichen lassen sich daher bei allen getesteten Spielern keine oder nur geringfügige Normabweichungen feststellen. Weiterhin ist auch das Alter des Spielers zu berücksichtigen: Bei jungen Menschen finden sich höhere Aggressionswerte als bei älteren Menschen.

Schließlich ist noch zu berücksichtigen, daß auch die Erregbarkeit in die Summe der Aggressionswerte eingeht. Das Spiel am Kriegsspielautomaten ist ein spannendes Spiel, sodaß es nicht zu verwundern braucht, daß sich bei Testpersonen mit einer hohen Erregbarkeit auch höhere Aggressionswerte finden. Insoweit sind die Spieler an den Kriegsspielautomaten mit denen an den Spielautomaten mit Gewinnmöglichkeit zu vergleichen, da auch jene Spiele einen spannenden Reiz haben.

Der Gültigkeitsbereich der gefundenen Ergebnisse durch die Auswertung des F A F ist jedoch insoweit beschränkt, als, wie bereits dargestellt, es nicht dieselbe Person war, deren Aggression vor und nach dem Spiel getestet wurde. Berücksichtigt man indes die einem jeden Menschen von Natur aus innewohnende Aggressionsbereitschaft sowie die Spannung durch das Spiel, so muß man feststellen, daß ein Spiel an Kriegsspielautomaten nicht zur Förderung der Aggression beiträgt.

IV INTERPRETATION DER ERGEBNISSE:

Die Gruppe der Benutzer der Kriegsspielautomaten ist keine besondere oder auffällige Gruppe, wie die Erhebung der persönlichen Daten gezeigt hat. Weder in Bezug auf die Gesamtbevölkerung noch in Bezug auf die anderen Spieler in den Spielhallen. Dies ist auch schon daher verständlich, weil die Benutzer der Kriegsspielautomaten nicht ausschließlich an jenen Geräten spielen, sondern auch die anderen ihnen zur Verfügung stehenden Angebote wahrnehmen. Dies, wie auch die eigenen Bekundungen der Spieler zeigt, daß der Kriegsspielautomat nicht wegen des "kriegerischen Elementes" sondern aus anderen Gründen gewählt wird. Wie unwichtig den Spielern die Kriegsspielautomaten sind, ergibt sich daraus, daß die Spieler im Falle eines Verbotes nicht etwa das Spiel aufgeben sondern auf andere Automaten ausweichen würden. Dabei ist auffällig, daß der Flipper als Ausweichspiel bevorzugt würde. Zugleich erklärt dies aber auch, welchen Spielcharakter die Kriegsspielautomaten haben, wenn ihnen seitens der Spieler eine so bedeutende Ähnlichkeit mit den Flipperautomaten zugeschrieben wird: Es handelt sich bei den Kriegsspielautomaten um Reaktions- oder Geschicklichkeitsspiele. Ebenso wie auch die Flipperautomaten lassen es die Kriegsspielgeräte nicht zu, daß der Spieler während des Spieles unkonzentriert wäre. Beim Flipperspiel kosten den Spieler Unaufmerksamkeit einen Ball und Punkte, beim Kriegsspiel sind es der Verlust von Punkten und eines Raumschiffes oder - je nach Bauart des Automaten - nur Punkte. Daß die Kriegsspielautomaten vornehmlich Geschicklichkeitsspiele sind, ergibt sich nicht nur bei Betrachtung der an den Spieler geforderten Anforderungen oder aus dem Vergleich mit den Flippergeräten, sondern auch aus der Aussage der Benutzer, die an erster Stelle für die Motivation der Benutzung dieser Automaten

die Übung der Geschicklichkeit nannten.

Warum aber müssen es gerade Kriegsspielautomaten sein, die dem Flipper Konkurrenz machen? Diese Frage beinhaltet zugleich noch einmal die Frage danach, warum der Mensch überhaupt spielt. Mit den Vertretern der energetischen Spieltheorien (1) ist wohl davon auszugehen, daß es das Bedürfnis des Menschen nach Entspannung und Ausgleich oder auch wie Guts Muths schon 1796 sagte "... der nächste Zweck Belustigung, der entferntere Erholung und Schutz gegen Langeweile" (2) ist. Aber auch in jüngerer Zeit wird in der Spieltätigkeit die Notwendigkeit der Zerstreuung und des Abbaues von Langeweile gesehen (3). Damit ist bisher aber noch nicht erklärt, warum gerade die Kriegsspielautomaten zunehmend beliebter werden.

Legt man den Wunsch nach Zeitvertreib einmal jedem Spiel zugrunde, so muß also für das Spiel mit den Kriegsspielautomaten noch eine weitere Komponente hinzukommen. Diese ist sicherlich nicht in einer Ausbreitung von Militanz zu sehen. Betrachtet man einmal näher, was für eine kriegerische Handlung im Spiel dargestellt wird, so stellt man fest, daß es sich bei den beliebten Automaten um Science-Fiction-Spielszenen handelt, in die der Spieler hineinversetzt wird. Spielautomaten, die diese Bedingung nicht erfüllen, werden von den Spielern gemieden, sodaß sie schließlich von den Aufstellern entfernt werden mußten (4). Insoweit gehören die Kriegsspielautomaten in die Gruppe der Nachahmungsspiele. Die Grundlage für das, was nachvollzogen wird, die Vorlage also, ist

(1) Vgl. oben: Spëncer, Gross, Schaller

(2) Guts Muths, Spiele zur Erholung und Übung des Körpers, Schnepfenthal 1796, S. 15

(3) Guilford, Personality, New York, 1959, S. 449

(4) Die Automaten CROSS FIRE und SKY RAIDER wurden während der Untersuchung aus diesen Gründen entfernt und durch Science Fiction Automaten ersetzt.

zusammengesetzt aus dem, was Kino und Fernsehen darbieten und dem, was Realität ist: In unserer Zeit steht Science-Fiction hoch im Kurs, betrachtet man die Kino- und Fernsehdarbietungen oder auch die realistischen Bemühungen der Naturwissenschaftler und Techniker, den Weltraum zu erobern. Dies ist es auch, was hauptsächlich nachgeahmt wird, auf das kriegerische Element, das Schießen also, kommt es den Spielern dabei gar nicht an. Hinzu kommt auch ein gewisses Maß an Abenteuerlust, was die Männer zu den Kriegsspielautomaten führt. Eine Abenteuerlust, der der Mensch heutzutage realiter nur kaum noch nachzukommen vermag, sodaß er sich in das Spiel begibt, um dort das nachzuholen, was die Realität ihm nicht geben kann.

Es wäre daher durchaus füglich, die Benutzung des Kriegsspielautomaten mit jener Ersatzbefriedigung zu erklären, die im Rahmen der Katharsistheorie von Freud angefangen und anderen Forschern (1) weiter entwickelt wurde.

Wir haben also zunächst die ursprüngliche Lust am Spiel allgemein wie auch die Befriedigung der Abenteuerlust als Spielmotive speziell für den Kriegsspielautomaten kennen gelernt. Ein Kriegsspielautomat vermag jedoch noch ein Weiteres zu leisten, was für das Spiel notwendig ist, das Gruppenerlebnis. Solange sich eine Spielergruppe des Kriegsspielautomaten als Spielobjekt bedient, ist dieses Gruppenerlebnis leicht erkennbar, zeigt sich doch auch eine Gruppe um den Automaten geschart. Diese notwendige Gemeinschaft des Spieles (2) kann der Kriegsspielautomat wie beispielsweise auch ein Schachcomputer herstellen, indem er für den Benutzer zum Partner wird. Benesch geht zwar davon aus,

(1) Die Automaten CROSS FIRE und SKY RAIDER wurden während der Untersuchung aus diesen Gründen entfernt und durch Science Fiction Automaten ersetzt.

(2) Singer, Daydreaming, 1968

auch der Flipperautomat könne zum Partner werden (1); die Bauart des Spielgerätes wird dies jedoch nie in der Art und Weise bewerkstelligen können wie ein Kriegsspielautomat. Andere Automaten werden "bespielt", der Kriegsspielautomat antwortet auf die Züge des Gegners oder Mitspielers, er zwingt den Spieler, auf seine Angriffe zu reagieren, er vermag einen menschlichen Partner vollständig zu ersetzen. Andere Spielautomaten zählen nur die Punkte oder schütten einen Gewinn aus, beim Kriegsspielautomaten kann der Spieler in das Spielgeschehen eingreifen. Dieses Antworten ist dem Kriegsspielautomaten deswegen so eigen, weil nun einmal im Krieg zurückgeschossen wird. Dieses Bedürfnis nach Partnerschaft ist also ein weiterer Grund, weswegen gerade der Kriegsspielautomat bespielt wird. Im Rahmen der Untersuchung konnte auch festgestellt werden, daß sich gerade unter den Benutzern der Kriegsspielautomaten mehrheitlich solche Menschen befinden, die ihre Freizeit allein verbringen. Diese Menschen brauchen den Partner Kriegsspielautomat, da sie häufig keinen anderen Partner haben.

Es ist also nicht der Krieg, der dort oder mit dem dort gespielt wird. Die kriegerischen Handlungen werden aus anderen Gründen ausgeführt. Es fragt sich daher nun, ob nicht dieser spielerische Umgang mit dem Krieg die Kriegslust fördern, die Lust am Schießen oder Töten oder die Aggressivität wecken oder steigern könnte. Sowohl in Bezug auf die Aggressivität als auch in Bezug auf das Spiel schlechthin wird eine Beeinflussung des Menschen durch Lerneffekte von den Lerntheoretikern wie insbesondere Dollard und Miller (2) angenommen.

(1) Benesch, Spiel als th. Alternative, 1980, Seite 46

(2) Dollard und Miller: vgl. oben Aggressions- und Spieltheorien

Was nun die Steigerung einer Aggressionsbereitschaft angeht, so wurde gezeigt, daß durch die Benutzung eines Kriegsspielautomaten keine Steigerung hervorgerufen wird. Die jeweils ermittelten Werte waren vor und nach dem Spiel aber auch im Vergleich zu den Spielern an anderen Automaten im wesentlichen vergleichbar. Zur Steigerung der Aggressivität müßte eine Identifikation des Spielers mit dem Spielgeschehen oder den gezeigten Objekten möglich sein. Die Spieler erklärten dazu, daß sie es sich nicht vorstellen würden oder könnten, wirklich zu schießen oder abgeschossen zu werden. Sie meinen dann daher auch, daß der Kriegsspielautomat sie nicht beeinflussen könne im Hinblick auf eine Lust am Schießen oder am Töten. Dies nun stellt die persönliche Empfindung der Spieler dar. Objektiv war festzustellen, daß es eine Steigerung von Aggressivität nicht gibt, die Automaten sich aber auch gar nicht dazu eignen, daß der Spieler sich mit dem Geschehen identifizieren könnte. Die Objekte werden zu klein dargestellt oder sind überhaupt nicht als das identifizierbar, was sie darstellen sollen.

Das Dreieck bei dem Spiel ASTEROIDS ist alles, was das Raumschiff darstellen soll, die Raumschiffe der anderen Spiele könnten ebenso gut irgend etwas anderes darstellen. Es äußerte sich auch einer der Spieler dahingehend, daß er die Raumschiffe als "Kraken" bezeichnete. Bei den Spielautomaten, die konventionelle Kriege darstellen, werden die Zielobjekte nur schemenhaft gezeigt, wie dies auch bei den Zielobjekten der Bundeswehr üblich ist, bei denen den dargestellten Personen und Soldaten das Gesicht fehlt. Die Umrisse der Kriegsschiffe sind so ungenau, wenngleich noch erkennbar, wie die Umrisse der Kegel beim Kegelspiel an einen menschlichen Körper erinnern können. Beim Kegelspiel gilt es, diese Kegel mit menschlichem Aussehen zum Umstürzen zu bringen und niemand käme dabei auf den Gedanken, auf Grund der vorhandenen Identifikationsmöglichkeit

eine solche auch anzunehmen. Beim Kriegsspielautomaten jedoch, dessen Identifikationsmöglichkeiten ebenso hoch oder gering - bei einigen Spielen sogar eher gering - sind, wird behauptet, man müsse sich mit der Handlung und dem Spielobjekt notwendigerweise identifizieren, obschon dies weder so sein muß noch dies von den Spielern an jenen Automaten bestätigt wurde. Die Kriegsspielautomaten eignen sich nicht zur Identifikation des Spielers mit dem dargestellten Handlungsablauf. Es wird daher auch keine Lust am Schießen, am Töten oder am Krieg geweckt.

Bestätigt wird dies auch dadurch, daß die "Kriegsspieler" keine Waffe besitzen wollen. Würde das Spiel an jenen Automaten die Lust am Schießen fördern, in der Weise, daß die Spieler mit den nachgeahmten Schüssen nicht mehr zufrieden wären, so hätte der Wunsch nach der eigenen, echten Waffe die notwendige Folge sein müssen. Einige der Benutzer der Kriegsspielautomaten bespielten schon über einen längeren Zeitraum hinweg (bis zu 5 Jahren) diese Automaten. Es waren aber gerade diejenigen, die den Wunsch, eine Waffe haben zu wollen, nicht äußerten, was die Vermutung nahe legt, daß der Kriegsspielautomat eher einer solchen befürchteten Entwicklung entgegen zu wirken geeignet ist, als daß er sie fördern könne.

Dennoch bleibt das Spiel am Kriegsspielautomaten nicht ohne Wirkung auf den Spieler. Wie auch aus jeder anderen Tätigkeit, so lernt auch der Benutzer der Kriegsspielautomaten aus seiner Tätigkeit. Dieser Lerneffekt bezieht sich jedoch nicht darauf, daß der Spieler nun eine Kriegstechnik erlernen würde, was der Lerntheorie von Dollard folgend möglich wäre. Es wurde schon gesagt, daß dementsprechend notwendige Identifikationsmöglichkeiten fehlen. Vielmehr ist der Lerneffekt mit Skinner in einer Verstärkung zu sehen. "Ist der Effekt

ein Erfolg, wird das Verhalten bekräftigt, ist er ein Mißerfolg, ... wird mit dem Verhalten Schluß gemacht" (1). Das angesprochene Verhalten bezieht sich jedoch lediglich auf den Umgang mit dem Spiel. Die Beobachtungen in der Spielhalle haben gezeigt, daß es dort Spieler gibt, die, nachdem sie festgestellt haben, daß ihr Reaktionsvermögen für ein Spiel am Kriegsspielautomaten nicht ausreicht, das Spiel nicht weiter betreiben. Andere erkennen ihre Geschicklichkeit und ihre Fähigkeiten bei diesem Spiel, die sie verbessern wollen. Sie wiederholen das Spiel fortwährend, um so gegen den Automaten gewinnen zu können, ihm mehr Spielzeit bei dem gleichen Geldeinsatz abverlangen zu können. Es gibt Spieler, denen es gelingt, allein durch Übung die Handhabung des Automaten so weit zu lernen, daß sie bis zu Spielzeiten von einer halben Stunde gelangen können. Der Spieler will also auch bei dem Spiel am Kriegsspielautomaten lernen. Was er indes trainiert, ist seine Geschicklichkeit, nicht den Krieg. Auch daher erklärt es sich, daß Automaten wie CROSS FIRE und SKA RAIDER nicht beliebt sind, weil auch bei bester Übung die Spielzeit nicht verlängert werden kann.

Es kann also von einem Lerneffekt ausgegangen werden, der jedoch lediglich in manuelle und reaktionstechnische Richtung weist.

Wie bereits ausgeführt wurde, ist das Verhältnis derer, die eine Waffe haben wollen zu denjenigen, die einen solchen Wunsch nicht äußerten bei den Benutzern der Kriegsspielautomaten auf dem Rummelplatz ein anderes. Während von den Benutzern in der Spielhalle mehrheitlich keine Waffe gewünscht wurde, war es auf dem Rummelplatz die Mehrheit, die eine Waffe haben wollte. Diese Spieler waren Kinder. Es wäre daher naheliegend, zu glauben,

(1) Skinner, The Behaviour of Organism, 1938
Bensch, Spiel als th. Alternative, 1980 Seite 33

daß die Kriegsspielautomaten auf Kinder und Jugendliche einen schlechten Einfluß hätten. Dies anzunehmen würde jedoch bedeuten, Ursache und Wirkung miteinander zu vertauschen. Es ist nämlich nicht der Kriegsspielautomat, der bei den Kindern den Wunsch, eine Waffe besitzen zu wollen, entstehen läßt, sondern es ist das Wesen des Spieles von Kindern, Krieg spielen zu wollen. Daß zu einem solchen Kampf auch Waffen gehören, ist nur verständlich, normal und üblich. Remplein (1) bezeichnet diese Phase in der Entwicklung des Kindes als Aktivphase und führt zutreffend die bei Jungen in diesem Alter bisweilen typischen Kampfspiele an, bei denen sich Banden bilden, die ganze Straßenzüge bekämpfen. Wie realistisch dabei vorgegangen wird, kann wohl ein jeder bestätigen, der Kinder schon einmal bei ihrem Spiel beobachtet hat. Da gehen die Kinder mit Knüppeln aufeinander los und liefern sich ernsthaft anmutende Kämpfe, die Jungen greifen zu Spielzeugpistolen, zu Pfeil und Bogen, zu Lanzen und zu Schwertern. Nach dem Spiel aber gehen diese Kinder in der Regel wieder als gute Freunde auseinander. Es ist die Zeit der Rauflust und des Kräftemessens, eine Zeit, die vorübergeht, für die Entwicklung jedoch notwendig ist. Verständlicherweise benutzen die Kinder in dieser Phase nun auch die Kriegsspielautomaten, wobei dann auch die Möglichkeit besteht, daß sie sich mit dem Spiel identifizieren, so wie Kinder sich in diesem Alter auch mit dem "Cowboy und Indianer-" Spiel identifizieren. Die Jungen spielten nicht Old Shatterhand, sie sind Old Shatterhand oder Robin Hood oder der gefährliche Räuber oder wer auch immer zu sein es gerade Inhalt des Spieles ist.

(1) Remplein, Die seelische Entwicklung des Menschen im Kindes- und Jugendalter, Basel, 1965 Seite 370

Das kindliche Spiel gehört zu der Gruppe der Projektionsspiele, von denen Huizinga sagt, daß der Mensch nur dann spielen könne, solange er bei dem Spiel noch Kind sein könne. (1) Die Identifikation, die dem Erwachsenen Beim Spiel also nicht mehr möglich ist, ist für das Kind das Normale und Übliche im Spiel. Erst wenn die kindliche Entwicklungsstufe überschritten ist, der Mensch jedoch nicht mehr Spiel und Wirklichkeit voneinander zu trennen vermag, ist sein Spielverhalten gefährlich, bedenklich und unnatürlich. Daß die Kinder im Zuge dieser realistischen Phase auch echte Waffen haben wollen, ist normal, so normal wie es auch ist, daß sie in Kampfuniformen zu Karneval einhergehen. Daß dies also ungefährlich ist, wenn die Jungen echte Waffen haben wollen, daß die Vorliebe zu den Kriegsspielautomaten nicht dafür die Ursache ist, sondern vielmehr die Benutzung des Kriegsspielautomaten und der Wunsch, eine Waffe besitzen zu wollen, eine normale Folge eines typischen Verhaltens ist, wurde versucht darzustellen. Daß diese Erscheinung vorübergehend ist, belegt die Tatsache, daß die erwachsenen Befragten keine Waffe mehr besitzen wollten. Erst dann, wenn der Wunsch, eine Waffe haben zu wollen, um sich Kämpfe liefern zu können, nicht vorübergehend ist, ist dieser Wunsch als gefährlich zu werten. Dies aber konnte - hier im Hinblick auf die Kriegsspielautomaten als mögliche Ursache - nicht nachgewiesen werden. Die Spieler an den Kriegsspielautomaten gaben in einer Minderheit an, daß der Kriegsspielautomat die Lust am Schießen oder, was von noch weniger Befragten vermutet würde, die Lust am Töten wecken könnte. Diese meinten aber dazu, daß eine solche Wirkung nur dann eintreten könne, wenn der Spieler, insbesondere der junge Mensch, charakterlich dazu veranlagt sei. Es wurde also eine solche Wirkung nicht auf den Automaten zurückgeführt. Die entsprechende Prädisposition wäre demnach also ur-

(1) Huizinga, Homo ludens, 1933 Seite 189

sächlich für eine negative Beeinflussung des Spielers durch den Automaten. Diese Ansicht trifft aber nicht ganz zu. Die Prädisposition allein in Verbindung mit dem Automaten genügt nicht. Es müßte eine entsprechende Identifikation hinzukommen, die jedoch bei den Automaten nicht möglich ist. Eher scheinen anders geartete Einflüsse geeignet, auf der Grundlage entsprechender Vorbelastungen Aggressivität entstehen zu lassen.

Es soll noch auf den vielgemachten Vorwurf gegen die Kriegsspielautomaten eingegangen werden, diese würden den Krieg verharmlosen. Es wurde ausgeführt, daß der Krieg nicht der wesentliche Bestandteil des Spieles am Kriegsspielautomaten ist, sondern daß Reaktion und Geschicklichkeit im Vordergrund stehen. Da also der Bezug zum Krieg fehlt, kann dieser auch nicht verharmlost werden. Den Erwachsenen ist ohnehin klar, daß der Krieg ein grauenvolles Geschäft ist, bei den Kindern steht das Kampfspiel als Spiel der Spannung und des Kräftemessens im Vordergrund. Das Wesen des Krieges wird von jungen Menschen, insbesondere von Kindern nicht erfaßt. Für die Kinder steht die Spannung im Vordergrund, Kinder brauchen in dem entsprechenden Alter Action, was sich auch an den von älteren Kindern bevorzugten Filmen zeigt:

(Von zehn auf dem Rummelplatz befragten Spielern sahen am liebsten:)

ACTIONFILME	6
SPIELFILME	2
OHNE VORZUG	2

Diesem Bedürfnis kommen die Kriegsspielautomaten nach. Es ist daher auch falsch, als Argument gegen Kriegs-

spielzeug oder Kriegsspielautomaten die Anekdote des russischen Kinderbuchautors Marschak einer Stellungnahme zu Kriegsspielen voranzustellen (1).

Es heißt da:

Marschak beobachtete einmal Kinder beim Spiel.

"Was spielt ihr?" fragte er.

Die Antwort: "Wir spielen Krieg".

Darauf Marschak: "Wie kann man nur Krieg spielen!

Ihr wißt doch sicher, wie schlimm Krieg ist.

Ihr solltet lieber Frieden spielen."

"Das ist eine gute Idee," sagten die Kinder.

Dann Schweigen, Beratung, Tuscheln, wieder Schweigen.

Da trat ein Kind vor und fragte: "Großväterchen, wie spielt man Frieden?"

Es ist diesen Kindern nicht zu verdenken, daß sie die Frage stellten, denn es ist ohne Spannung, Frieden zu spielen, wie auch immer so ein Spiel wohl auch aussehen könnte. Marschak hatte seine Geschichte aber wohl nicht so gedacht, als daß damit ein neues Konzept für Kinderspiele gegeben werden sollte.

Es wird in Bezug auf die Kriegsspielautomaten entgegen der Auffassung der Gegner dieser Automaten die Ansicht vertreten, die Geräte seien geeignet, Aggressionen abzubauen. Diese Ansicht konnte jedoch nicht bestätigt werden. Die Spieler selbst sagten mehrheitlich, daß sie sich durch die Benutzung von Kriegsspielautomaten nicht abreagieren konnten. Dies wurde sowohl von den Kindern und Jugendlichen als auch von den Erwachsenen in der Spielhalle mitgeteilt. Die Auswertung des F A F unterstützte diese Ansicht der Spieler, da

(1) So aber die PAX CHRISTI, vgl. oben Seite Anm. (1)

keine signifikante Abnahme der Aggressionsbereitschaft festzustellen war. Es ist dies auch verständlich, da das Spiel keinerlei Aggressionen bedarf, diese also auch nicht abgebaut werden können. Das Aggressionsverhalten ist bei den Kriegsspielautomaten irrelevant. Es handelt sich vielmehr um ein Spiel wie viele andere auch, dessen Wesen es ist, dem Spieler zu einer Art der Freizeitgestaltung zu verhelfen. Die allgemeine Erhöhung der Aggressionswerte, wie sie durch den F A F ermittelt wurde, erklärt sich daher auch nur zum Teil durch das Spiel. Einerseits ist die Gesamtatmosphäre zu berücksichtigen, die, wie beschrieben, Nervosität zu verbreiten geeignet ist, was dann auch die Erhöhung der Werte miterklärt. Zum anderen setzt sich die Summe der Aggressivitätsfaktoren unter anderem auch aus dem Faktor der Erregbarkeit zusammen. Das Spiel am Kriegsspielautomaten, wie auch von den Spielern bestätigt wurde, ist spannend, aufregend, also erregend im Sinne der Wertung des F A F (wie überhaupt jedes Spiel, also auch Flipper und Spiele mit Gewinnmöglichkeit), sodaß die relativ erhöhte Aggressionsbereitschaft damit zu erklären ist, und nicht etwa auf das Wesen des Kriegsspielautomaten insbesondere zurückzuführen ist.

Insgesamt also ist festzuhalten, daß die Kriegsspielautomaten weder bei Erwachsenen noch bei Kindern oder Jugendlichen als gefährlich im soziologischen oder psychologischen Sinne anzusehen sind. Eine Identifikation in dem Sinne, daß das Spiel an diesen Automaten die Lust am Schießen oder Töten wecken könnte, die Automaten zu einer Verharmlosung von Krieg oder Verherrlichung von Gewalt beitragen könnte, ist nicht möglich und daher auch nicht vorhanden. Die Kriegsspielautomaten machen nicht aggressiv, sie helfen aber auch nicht, Aggressionen abzubauen, sondern sind in dieser Beziehung indifferent. Auch sind die Automaten nicht geeig-

net, kriminogen zu wirken. Als einzig mögliche Folgekriminalität im Zusammenhang mit dem Kriegsspiel kämen Aggressionsdelikte in Betracht. Dazu aber müßten Kriegsspielautomaten aggressionsfördernd wirken, was sie aber nicht tun.

Die Diskussion über die Kriegsspielautomaten ist offenbar von einem ähnlichen Gedanken wie über aggressive Fernsehsendungen oder das Automatenspiel überhaupt, von denen Kunczik und Benesch (1) sagen, "Beseitigt die massenmedialen Gewaltdarstellungen und die Welt wird wieder in Ordnung sein" oder "Es ist wie in der Medizin früherer Jahrhunderte, die mit Schminke gegen Geschwüre vorging. Beseitigt man die "Spielhöllen", so sei eine heile Welt hergestellt", wobei diese Äußerungen die Ansicht der Öffentlichkeit wiedergeben sollten. Ohne die Art und Wirkweise der Kriegsspielautomaten zu kennen, möchte man diese aus der Welt schaffen - zumindest aus der Welt der Jugend - und glaubt wohl damit, das Übel dieser Welt ausrotten zu können. Die Benutzer der Kriegsspielautomaten wissen, wovon sie reden, wenn sie sich nicht für ein Verbot der Geräte aussprechen.

(1) Kunczik : Brutalität aus zweiter Hand, 1978, Seite 104
Benesch: Spiel als therapeutische Hilfe, 1980, Seite 3

V. VERBOT DER KRIEGSSPIELAUTOMATEN

Es soll dennoch auf die Frage nach dem geforderten Verbot der Kriegsspielautomaten eingegangen werden, insbesondere im Hinblick auf die Jugendgefährdung durch solche Automaten.

1.) Es wurde gezeigt, daß die Kriegsspielautomaten nur sehr wenig aufgestellt werden in den Spielhallen. Auf dem Rummelplatz fanden sich zwar relativ viele der Automaten, mit Rücksicht darauf aber, daß ein Rummelplatz nur wenige Male pro Jahr und auch dann nur für wenige Tage aufgebaut wird, ist auch in diesem Falle die Aufstellung als äußerst selten zu bezeichnen. Zu der seltenen Aufstellung hinzu kommt noch der Umstand, daß die Kriegsspielautomaten sehr wenig benutzt werden, abgesehen von den Kindern und Jugendlichen auf dem Rummelplatz. Allein schon daher erscheint ein Verbot der Kriegsspielautomaten als unnötig, da, was nur kaum benutzt wird, auch nicht verboten zu werden braucht, da die Gefahren, die von einem unbenutzten Dinge ausgehen, nur als äußerst gering bezeichnet werden können.

Weiterhin ist zu fragen, inwieweit ein Verbot der Kriegsspielautomaten juristisch zulässig wäre.

Es äußerte ein Spieler dazu, er würde sich in seiner persönlichen Freiheit beeinträchtigt fühlen durch ein solches Verbot. Es berief sich dieser Spieler also auf Artikel 2 GG. Dieser Einwand ist nicht ganz zurückzuweisen. Artikel 2 GG garantiert jedem Menschen ein Recht auf freie Entfaltung seiner Persönlichkeit. Dieser Begriff wurde in der ursprünglichen Fassung des Artikel 2 I so formuliert, daß ein jeder das Recht habe "zu tun und zu lassen, was er will" (1). Die restriktive Auslegung dieses Artikels ergab sich aus der Not-

(1) I. v. Münch, Grundgesetzkommentar, 1974, Anm. 11 zu Art. 2

wendigkeit, die verfassungsmäßige Ordnung aufrechtzu-
erhalten, was dazu führte, unter der Entfaltung der
Persönlichkeit nur den Kernbereich der geistig-
sittlichen Person (1) verstehen zu wollen. Man muß
aber wohl davon ausgehen, daß mit Artikel 2 tatsächlich
gemeint ist, daß einem jeden das freie Handeln auf
allen Lebensgebieten garantiert sein soll. Es spricht
dafür auch die reaktivierende weitere Ausführung des
Artikels 2 in der Weise, daß die Entfaltung der Per-
sönlichkeit dort ihre Grenze habe, wo die Rechte an-
derer verletzt werden. Ein Verbot der Kriegsspielauto-
maten würde jedoch die Freiheit des Einzelnen ein-
schränken, wenn es ihm dadurch verboten würde, sich
diesem Spiel nicht mehr hinzugeben. Ein Verbot wäre
also nur dann zulässig, wenn es mit rechtsstaatlichen
Grundsätzen zu vereinbaren wäre.

Im Falle, daß durch die Kriegsspielautomaten in
Rechte anderer eingegriffen würde, wäre damit die
Zulässigkeit des Verbotes aus dem Grundgesetz selber
heraus zu begründen. Ein solcher Eingriff in Rechte
anderer ist allerdings nicht erkennbar, sodaß ein
Verbot aus diesem Gesichtspunkt heraus verfassungswi-
drig wäre. Eine mögliche Gefährdung der Gemeinwohlin-
teressen, wie sie sich etwa ergeben könnten durch
einen Aufbau von Aggressivität, würde indes auch kein
Verbot rechtfertigen, da das Gemeinwohl nicht etwa
als Summe der Einzelinteressen zu verstehen ist (2).
Diese Beeinträchtigung des Gemeinwohles könnte man
in der Gefährdung aller durch ein Ansteigen an Aggres-
sivität sehen.

(1) I. v. Münch, Grundgesetzkommentar, 1974, Arm. 12 zu Art. 2

(2) ders. Arm. 21 zu Art. 2

Insgesamt ist es aber auch Aufgabe des Gesetzgebers, all die Wandlungen und Tätigkeiten zu verbieten, die die Sicherheit und Ordnung zu beeinträchtigen geeignet sind. Dieser Gedanke des Polizei- und Ordnungsrechtes wäre also eine mögliche rechtliche Grundlage, Kriegsspielautomaten zu verbieten, da er nicht nur das polizeiliche oder gesetzgeberische Einschreiten im Falle der bereits entstandenen Verletzung oder auch nur der unmittelbar bevorstehenden Gefahr zuläßt, sondern darüberhinaus einen umfassenden Auftrag an die Polizei beinhaltet, das Recht zu sichern und auch den Schutz der Rechtsgüter des Gemeinwesens in Bezug auf seine Normen und Einrichtungen zu gewährleisten (1). Auf dieser Grundlage wäre ein Verbot der Kriegsspielautomaten grundsätzlich zulässig, wenn durch diese Automaten eine Gefährdung der allgemeinen Rechtsgüter zu befürchten wäre, die in einer aggressionsfördernden oder kriminogenen Wirkung dieser Automaten zu sehen sein könnte.

Zuvor wurde ein Verbot der Kriegsspielautomaten im Hinblick auf den Benutzer betrachtet. Es ist aber das Verbot nicht nur mit Rücksicht auf den Spieler, sondern auch in Bezug auf den Betreiber der Kriegsspielautomaten zu berücksichtigen. Für ihn nämlich könnte ein Verbot einen Eingriff in seine Eigentumsrechte gem. Art. 14 GG darstellen. Auch der eingerichtete und ausgeübte Gewerbebetrieb, hier also der Betrieb der Kriegsspielautomaten, ist verfassungsmäßig geschützt als Eigentumsrecht (2).

Bei der gegenwärtigen Situation wäre ein gänzliches Verbot der Kriegsspielautomaten als entschädigungspflichtiger Eingriff in das Eigentumsrecht zu sehen, da sowohl die Industrie als auch die Aufsteller sich auf diese Geräte eingestellt haben, Investitionen getätigt haben und insoweit auf einen einmal gesetzten Vertrauenstatbestand vertraut haben. Ein solches ge-

(1) Goetz, Allgemeines Polizei- und Ordnungsrecht, 1977, Seite 34

(2) I.v. Münch Anm. 14 zu Art. 14

nerelles Verbot steht allerdings nicht zur Diskussion, sodaß dahingehende Überlegungen unberücksichtigt bleiben können.

Vorgesehen ist vielmehr bei einer Lockerung des Zugangsverbotes für Jugendliche zu den Spielhallen einerseits ein Verbot der Benutzung der Kriegsspielautomaten und damit auch des Betretens von Einrichtungen, in denen solche Spiele angeboten werden, andererseits, sodaß es sich fragt, inwieweit der Aufsteller durch eine solche Einschränkung in seinen Grundrechten, namentlich seines Eigentumsrechtes, verletzt wäre. Eine Einschränkung ist zweifellos darin zu sehen, daß nicht jederman, sondern nur die Erwachsenen an derlei Automaten spielen dürfen, da es die Aufsteller verpflichten würde, neue Räumlichkeiten zu schaffen oder die bisherigen umzubauen oder aber auf die Kriegsspielautomaten in ihren Hallen zu verzichten, wenn sie das durch den Reformentwurf geplante gelockerte Zutrittsverbot zu den Hallen durch Jugendliche ausnutzen wollten. Im Rahmen des Jugendschutzgesetzes in seiner geltenden Fassung wurde dieses Problem bereits diskutiert und dahingehend gelöst, daß zwar dadurch, daß Jugendliche keinen Zutritt zu den Spielhallen hätten, der Gewerbebetrieb des Aufstellers beschränkt werde, er diese Beschränkung jedoch im Hinblick auf das öffentliche Interesse wie auch im Rahmen der Verhältnismäßigkeit hinnehmen müsse. Eine Beschränkung der Zulassung Jugendlicher auf nur die Betriebe, in denen keine Kriegsspielautomaten aufgestellt sind, wäre also bezugnehmend auch auf die bisherige Rechtsprechung nicht verfassungswidrig, wie dies auch von Kummer und Potrykus(1) unter Hinweis auf die Rechtsprechung vertreten wird im Zusammenhang mit der noch geltenden Regelung.

(1) Kummer. Das Recht der Glücksspiele, 1977, Seite 31 mwN
Potrykus JugendschutzG - Kommentar, 1966 Anm. 3 zu § 7 JuSchG

Es müßte dann aber tatsächlich ein öffentliches Interesse an einem Verbot der Kriegsspielautomaten für Jugendliche begründet sein.

Ein solches öffentliches Interesse zur Gefahrenabwehr wäre indes nur bei einer Gefährlichkeit der Kriegsspielautomaten begründet.

Es wurde demgegenüber gezeigt, daß Kriegsspielautomaten keine Gefahr für den Benutzer darstellen. Auch nicht für den jugendlichen Benutzer sind solche Gefahren gegeben, da dieser Kriegsspielautomat nichts bei dem jungen Menschen weckt, was nicht ohnehin schon seinem jugendlichen oder kindlichen Wesen entspreche. Es wurde dargestellt, daß der Jugendliche oder das Kind sich zwar möglicherweise mit dem gespielten kriegerischen Geschehen identifizieren, daß aber ein andauernder Bezug zur Realität nicht festzustellen ist, der Spieler also nicht lernt, wie man Kriege führt oder Kämpfe ficht. Eher ist der Kriegsspielautomat geeignet, dem Bedürfnis des jungen Menschen nach harmlosen Kämpfen nachzukommen. Statt des wohl eher realistischen Kriegsspielens mit Stöcken und Knüppeln, bei dem zweifelsohne eine Verletzungsgefahr besteht, bietet ein Kriegsspielautomat eine weitere Möglichkeit für den jungen Menschen, seinen Drang nach Kampfspielen und Kräftemessen gefahrlos zu befriedigen. Freilich ist eine hauptsächliche Beschäftigung mit Spielautomaten während der Freizeit nicht besonders lehrreich für den Jugendlichen, weil weder neues Wissen vermittelt wird, noch die Kreativität gefördert oder soziales Verhalten eingeübt wird. Das Spiel am Kriegsspielautomaten ist insoweit indifferent. Es gäbe und gibt zweifellos Arten der Freizeitgestaltung, die der Bildung und Ausbildung des jungen Menschen förderlicher wären. Das Spiel an oder mit dem Kriegsspielautomaten ist aber nicht die einzige Beschäftigung der Jungen, das Kampfspiel gehört indes zu ihrem Alter, ihrem Wesen,

ihrem Sosein in dieser Entwicklungsphase, sodaß nicht einzusehen ist, warum den Jugendlichen ein Vergnügen genommen werden sollte, das ihnen zumindest nicht schadet. Es ist aber wohl ein Fehler unserer Zeit, all das als sinnlos zu bezeichnen, was nicht vordergründig einem erkennbaren, greifbaren Ziel und Zweck dient, so wie ja auch das Spiel der Erwachsenen mit genau dieser Argumentation als "kindisch" abqualifiziert wird (1). Wollte man dem Jugendlichen all das verbieten, was nicht vordergründig seiner Förderung und seinem Erwachsenwerden zuträglich wäre, so würde dies dazu führen, daß eine unübersehbare Vielzahl von Tätigkeiten, Beschäftigungen und auch Konsumgütern dem Jugendlichen zu verbieten wären.

Es ist nicht Aufgabe des Staates und auch nicht sein Recht, soweit in die Erziehung des jungen Menschen einzugreifen, daß ihm das verboten werden soll, was vielleicht vordergründig nicht als besonders sinnvoll und förderlich erscheint, zumal wenn damit etwas untersagt würde, was sinnvoll und wichtig ist, weil es dem Wesen des Alters der jungen Menschen entspricht und seine Bedürfnisse befriedigt.

Der Ruf nach dem Staat, in Zeiten der tatsächlichen oder auch nur vermeintlichen Not reglementierend einzugreifen, ist jedoch keine neue Erscheinung unserer Zeit. Der Bürger möchte in Sicherheit leben und richtet daher den Appell an den Staat und seine Organe, all das zu verbieten, was ihn in seiner Sicherheit beeinträchtigen könnte. So sei erinnert an den nur zu lauten Ruf nach der Wiedereinführung der Todesstrafe, um den Taximorden und dem Terrorismus entgegen zu wirken. Es sei erinnert an die Zustimmung, die die Terroristenfahndung in der Öffentlichkeit fand, weil die Bürger sich bedroht fühlten durch jene politisch-aggressiven Umtriebe der Gegner einer demokratischen Staatsform.

(1) Benesch, Seite 62

Sobald jene Maßnahmen aber diejenigen Bürger betrafen, bei denen sich ein Verdacht als unbegründet erwies, so wurde der Ruf nach den staatlichen Schutzmaßnahmen in sein Gegenteil verkehrt und der Staat als "Polizeistaat" angeprangert.

Es ist daher nicht nur für den Staat gefährlich um seines demokratischen Ansehens, mit zuviel Reglement für Ordnung zu sorgen. Es widerspricht dies auch dem Wesen der Demokratie und der Pflicht des Einzelnen und der Gruppen in der Gesellschaft, mit für den Bestand und Schutz der Lebensqualitäten zu sorgen.

Ziel einer jeden Staatsform sollte es sein, so wenig wie eben nur möglich an einschränkenden Maßnahmen zu ergreifen und die Verantwortung im wesentlichen den Bürgern zu überlassen. Dazu aber muß der Staat den Bürgern auch diesen Raum lassen, die Bürger müssen lernen, ihre diesbezüglichen Freiheiten zu nutzen, aber auch erkennen, daß die Freiheit nicht nur ein Recht, sondern auch eine belastende Pflicht sein kann.

Es wäre auch noch zu überlegen, ob ein Verbot der Kriegsspielautomaten für Jugendliche im Hinblick auf den damit verfolgten Zweck überhaupt praktikabel und durchsetzbar wäre. Zwar könnte man, wie vorgesehen, den Zugang zu denjenigen Spielhallen verbieten, in denen Kriegsspielautomaten betrieben werden. Man könnte darüberhinaus die Aufstellung der Geräte an allgemein zugänglichen Orten, wie etwa dem Rummelplatz oder in Wartehallen von Flughäfen und Bahnhöfen, untersagen. Zweifellos könnten die Jugendlichen dann dort nicht mehr Krieg spielen. Die Kinder und Jugendlichen ließen es sich demgegenüber aber nicht nehmen, so wie auch schon bisher Kampfspiele miteinander zu treiben, nur, daß sie dann statt zu Automaten zu Stöcken oder Fäusten greifen würden.

Aber auch ganz von diesem natürlichen Kriegsspiel abgesehen, würde ein Verbot der Kriegsspielautomaten für

Jugendliche in der Öffentlichkeit keine Gewähr dafür bieten, daß den Jugendlichen diese Spiele nicht mehr zugänglich wären. Von einem großen Spielverlag kam das Gesellschaftsspiel "Krieg der Sterne" (1) auf den Markt, das gedacht war für Spieler ab 8 Jahren, also auch schon die Kinder zum Kriegsspiel einlud. Im Zubehörhandel für Fernsehgeräte werden schon seit geraumer Zeit Telespiele angeboten, dieneben Tennis und Fußball auch die Möglichkeit bieten, mit dem dazugehörigen Gewehr "nachgeahmte Schüsse" auf die auf dem Bildschirm dargestellten Ziele abzugeben. Schließlich bietet eine amerikanische Firma für elektronische Instrumente auch in Deutschland einen Heimcomputer an, der neben den üblichen Spielen Schach und Tennis auch das Spiel "Star Wars" mit dem Benutzer veranstalten kann, wobei dieses Spiel ebenso funktioniert, wie die Kriegsspielautomaten. Den Jugendlichen also die Benutzung der Kriegsspielautomaten in der Öffentlichkeit verbieten zu wollen, wäre neben der Unnötigkeit der Maßnahme auch nicht sinnvoll, weil damit das geplante Ziel, den jungen Menschen vom Kriegsspiel fernhalten zu wollen, nicht erreicht werden könnte. Nicht nur im Hinblick auf die Ungefährlichkeit und die Tatsache, daß das Spiel am Kriegsspielautomaten zum Wesen des jugendlichen Benutzerspaßt, ist ein Verbot der Kriegsspielautomaten für Jugendliche zu betrachten. Es sieht der Reformentwurf des Jugendschutzgesetzes eine dahingehende Änderung vor, daß den Jugendlichen auch ohne Begleitung eines Personensorgeberechtigten der Zutritt zu den Spielhallen gestattet sein soll, solange darin keine Kriegsspiele betrieben werden. Da die Kriegsspielautomaten nicht gefährlich sind, diese nun einmal in den Spielhallen aufgestellt sind, ist nicht einzusehen, warum die Zutrittsgenehmigung zu den Spielhallen eingeschränkt werden sollte.

(1) Das Spiel entstand im Anschluß an den gleichnamigen Kinofilm, hielt sich jedoch nicht lange auf dem Markt.

Diese Einschränkung könnte nämlich dazu führen, daß die Reform des Jugendschutzgesetzes in der Praxis wirkungslos bliebe. Dies aber wäre nicht nur unzumutbar wenn nicht sogar sinnlos, sondern würde sogar einen durchaus wünschenswerten Vorzug der Änderung des Gesetzes zunichte machen.

Es erklärte ein Betreiber einer Spielhalle, daß die bei ihm üblicherweise spielenden Ausländer enttäuscht waren, als er beabsichtigte, seinen Betrieb über die Weihnachtsfeiertage geschlossen zu halten. Es würde ihnen eine Aufenthaltsmöglichkeit an einem Ort genommen, zu dem sie ohne Zwänge Zuflucht nehmen könnten. Die Spielhalle sei ihnen ein Ort, an dem sie nicht genötigt würden, etwas zu trinken wie in Gaststätten, ein Ort, an dem sie sich treffen und ihre Freizeit gemeinsam verbringen könnten. Das gleiche würde wohl auch für Jugendliche zutreffen, die in Spielhallen einen kostenlosen Aufenthaltsort finden könnten, sich dort aber auch spielerisch betätigen könnten zum Zwecke der Freizeitgestaltung. Eine Aufsicht wäre zudem gewährleistet, sodaß in der Spielhalle ein Ort zu sehen wäre, an dem Jugendliche sich beaufsichtigt aufhalten könnten. Ein Verbot der Kriegsspielautomaten, die nun einmal gerne von Jugendlichen bespielt werden, würde diese Möglichkeit jedoch sehr beeinträchtigen.

2.) BEANTWORTUNG DER FRAGESTELLUNG:

- 1.) Aggressivität beruht auf einer persönlich-charakterlich gegebenen Grundlage. Auf dieser Grundlage wird eine Aggressivität in der endgültigen Form durch Erlernen aggressiven Verhaltens aufgebaut (multikausaler Ansatz).
- 2.) Kriegsspielautomaten machen nicht aggressiv, sie eignen sich aber auch nicht dazu, Aggressionen abzubauen. Kriegsspielautomaten sind in dieser Hinsicht indifferente Spiele und dienen vornehmlich der

Unterhaltung und Freizeitgestaltung.

- 3.) Ein schlechter Einfluß wird durch die Kriegsspielautomaten nicht ausgeübt, da von ihnen ohnehin keine Beeinflussung auf den Spieler ausgeht.
 - a) Der im Spiel dargestellte Krieg steht bei den Kriegsspielautomaten nicht im Vordergrund, er ist nicht Inhalt des Spieles. Daher wird in dem Spiel auch kein Krieg erkannt, das Spiel birgt daher keine Nachahmungsgefahr.
 - b) Da nicht Krieg gespielt wird, sondern ein Reaktions- oder Geschicklichkeitsspiel veranstaltet wird, kann der Krieg auch nicht verharmlost werden, da nicht verharmlost werden kann, was nicht erkennbar gezeigt oder dargestellt wird.
 - c) Das Spiel am Kriegsspielautomaten ist ein Geschicklichkeitsspiel, das einerseits deswegen die Form eines Kriegs- oder Kampfspiel hat, weil auf diese Weise der Spieler in dem Automaten einen Spielpartner findet, der ihn herausfordert und so zu einem spannenden Spielverlauf beiträgt, andererseits weil ein Spiel auch die Gegenwart spiegelt. Gegenwärtig wird viel Science Fiction geboten. Diese Erscheinung hat sich auch auf die Form der Spielautomaten ausgewirkt.
 - d) Da jeglicher Bezug zum Krieg in der Empfindung des Spielers fehlt, kann der Kriegsspielautomat auch keine Kriegslust fördern. Die Spieler identifizieren sich nicht mit einem kriegerischen Geschehen.
- 4.) Die von den Kriegsspielautomaten ausgehende kriminogene Gefahr könnte nur im Hinblick auf Aggressionsdelikte bestehen. Dann aber müßte der Automat Aggressionen fördern. Dies aber tut er nicht.

- 5.) Auf Grund der vorgenannten Gesichtspunkte ist ein Verbot von Kriegsspielautomaten weder sinnvoll noch erforderlich. Auch für die jugendlichen Benutzer stellt der Kriegsspielautomat keine Gefahr dar.

3. GÜLTIGKEITSBEREICH DER ERGEBNISSE

Die vorliegende Studie ist konzipiert als hypothesenbildende Voruntersuchung. Es sollte lediglich eine Aussage gemacht werden über die unmittelbare Wirkung des Spieles an Kriegsspielautomaten. Die Anzahl der befragten und untersuchten Spieler ist nicht hoch, die gefundenen Ergebnisse weisen jedoch in eine deutliche Richtung. Über die Langzeitwirkung der Benutzung von Kriegsspielautomaten kann keine Aussage gemacht werden, obschon einige der untersuchten Spieler schon über einen längeren Zeitraum hinweg regelmäßig die Kriegsspielautomaten bespielten, bei diesen Spielern jedoch keine Auffälligkeiten festzustellen waren.

Es wäre wünschenswert, die gefundenen Ergebnisse durch eine umfangreichere und längere Untersuchung in Verbindung mit Experimenten über einen großen Zeitraum hinweg zu bestätigen, um die hier gefundenen Ergebnisse erhärten zu können. Daß dabei andere Ergebnisse gefunden werden, erscheint unwahrscheinlich.

Nach den bisher gefundenen Ergebnissen kann man jedoch davon ausgehen, daß

Kriegsspielautomaten weder in soziologischer noch in psychologischer noch in kriminologischer Hinsicht gefährlich sind.

Lebenslauf

Geburtsdatum: 24. 5. 1953
Geburtsort: Aachen
Eltern: Dr. med. F.H. Löhe, Arzt
verstorben am 21. 12. 1973
Dr. med. I. Löhe, geb. Ebbertz,
Ärztin
Schulen: 1959 - 1963 kath. Volksschule
St. Marien in Aachen
1963 - 1973 altsprachliches
Kaiser-Karls-Gymnasium in Aachen
Studium: WS 1973/74 - WS 1978/79 an der
Johannes-Gutenberg-Universität,
Mainz
25. 9. 1979: Bestehen der ersten
juristischen Staatsprüfung vor dem
rheinland-pfälzischem Justizprüfungs-
amt in Mainz
Refendariat: 1.11. 1979 Eintritt in den juristischen
Vorbereitungsdienst im Bereich des OLG
Koblenz
Anfertigung der
Dissertation: November 1979 bis Juli 1980
Beruf: Rechtsreferendar,
seit SS 1979 Medizinstudent an der
Johannes-Gutenberg-Universität, Mainz
Familienstand: Seit 30.3. 1979 verheiratet mit der
Jurastudentin Sabine Löhe, geb. Tiedeman
13.10. 1979: Geburt des Sohnes Fabian
Wohnort: 6500 Mainz 21

Gesamtherstellung: Druckerei Stocky & Co.,
5090 Leverkusen-Opladen

